

9月全球同步发售,价格直降100美元! 体积重量大幅削減,初能不变!

继PSP Go主机从传闻变成现实之后,关于超萧版PS3的传言是否可信的议论 成为众多玩家关注的目标。围绕这些传言的疑惑在2009年8月18日的晚间终于烟消 云散, 在当天德国科降Gamescom游戏展览会上, 囊尼电脑娱乐公司 (SCE) 正 式宣布将推出轻薄省电化的新型PS3主机,预定9月初在欧洲、北美与亚洲地区同 步推出。随着超薄版PS3规格与发售日期得到了SCE官方证实,这台频注了无数尖 鳞科技的次世代主机终于和前两代PS主机一样实现了小型化、低成本化的转变。在 游戏业值调经济危机、PlavStation事业则有好转就面临严峻挑战的今天。PS3 Slim 的推出对于SCE来说是开源节流的手段,对玩家来说则是摄利。 □文资/猴子

超薄版PS3的造型与先前网络上流 传的照片十分相似、采用不同于现行机 种的磨砂表面和木炭黑配色, 以及全新 设计的 "PS3" 标志。与2006年发售的 旧版主机相比, PS3薄机的体积减少了 32%, 重量减轻了36%, 耗电量减少了 34%,随机配备120GB硬盘,是现行 PS3主机硬盘容量的1.5倍(80G版本) 至3倍(40G版本)。在硬盘容量扩大 的同时, 该主机的功能与以前发售的 40G和80G版的PS3相比,几乎没有任 何删减(只取消了Linux等自制系统的 功能,其他完全不变,继续沿革 40G/80G版本PS3的硬件规格)。至于 玩家们最关注的价格方面;超薄版PS3 主机的定价比旧机种降低了100美元(欧 元1,日版主机路价1万日元,歇、美、 日版主机的价格分别为299欧元/299美 元/29980日围。在新型PS3发售之前, 旧版PS3主机的价格自19日起全面降到 能、加强与PSP的联动、主机降价等措 与新机相同的标准。PS3薄机的价格与现 施。经过近两年的艰苦努力,SCE的PS 行机种相比,下降了大约25%。对于因为 价格问题而犹豫是否购买PS3主机的玩 查来说, 这绝对是一个好消息, 大家可

PS3在2006年发售之后 过高, 主机价格在当时居高不下。 的SCE并没有把价格问题看得很严重。 在宣传的时候反复强调"一分钱-分货",而且为了和Wii的体 据操作抢风头,临时取消 主机手柄的震动功能, 增 加了"六轴"控制的鸡 肋设定。这些因素使玩 家们对于PS3很失望。 了回去。经过痛定思痛之后, SCE开始

导致该主机在发售 之后一年内销量惨 淡, 远未达到预期 的标准, 电视游戏 主机业界龙头老大的位置也被任天堂抢 积极主动地为PS3开拓新的道路,包括 恢复置动手柄、追加各种游戏以外功 事业实现了从PSP一支独秀向PSP、 PS3两面开花的转变,此时推出廉价的

# ←和以前一样, 这次PS3 Slim的宣传



	PS3 Slim主机规格			
产品名称	PlayStation 3			
产品代号	CECH-2000A (木炭黑/Charcosl Black)			
CPU	Cell Broadband Engine			
GPU	RSX ·			
音频输出标准	LPCM 7.1ch., Dolby Digital, Dolby Digital Plus, Dolby TrueHD, DTS, DTS-HD, AAC			
内存	256MB XDR Main RAM. 256MB GDDR3 VRAM			
硬盘	2.5英寸Serial ATA 120GB			
USB接口	Hi-Speed USB (USB 2.0) x 2			
网络连接	Ethernet (10BASE-T, 100BASE-TX, 1000BASE-T) × 1, IEEE 802.11 b/g, Bluetooth 2.0 (EDR)			
控制手柄	Dual Shock 3无线手柄(Bluetooth)			
输出分辨率	1080p, 1080i, 720p, 480p, 480i ( PAL版为576p, 576i )			
输出接口	HDMI接口, AV MULTI OUT接口, 光纤接口			
最大读盘速度	2倍速BD-ROM、8倍速DVD-ROM、24倍速CD-ROM			
供电	AC 220~240, 50/60Hz			
最大功率	约250W			
外包装规格	约290×290×65 mm (长×宽×高)			
总重	±93.2kg			
标准配置	PlayStation 3主机本体×1; 无线手柄   DUALSHOCK 3   ×1; AC 电源线×1; AV视频线×1; USB连接线×1。			

目前的PS3 Slim主机保持了以前40/80GB版本PS3的功能规格,在功率方面减 少了30W。除此之外PS3 Slim支持以前40/80G的PS3主机的所有功能。只是原本支 特其他自制系统(Linux)等功能被取消了。在购入的时候,PS3 Slim自带3.0版系 绞固件、从界面到功能方面都有很多更新。





I CECHAGO 1



I CECHAGO I



I CECH-2000 I

PS3自从发售以来,给玩家留下的 第一印象就是"高贵"两个字,不但 主机价格高, 而且机器的造型也尽显 高端机的特征:弧线造型、钢琴漆处 理的表面、吸入式光驱、热感应式按 镣等等,使玩家在第一眼看到这台主 机的时候就产生一种"了不起"的感 觉。这次PS3实现了轻薄化、给玩家们 留下的第一印象与之前发售的PS3机型 相比, 显得完全不同。

如果非要用一个词来描述新型PS3 的话, 那么"简约"大概是最合适的。主 机上没有过多的装饰,原先拉风的巨 大造型和蜘蛛侠LOGO一样的大写 PLAYSTATION3字体都消失了, 取而 代之的是正方形的机身(俯视)和简 单的 "PS3" 三个字母。原本是彩色的 PS标志也变成了跟PSP一样的白色, 主机以黑色为主体, 基本上找不到奈 色,除了PS标记和那两个按键之外。原 先采用触摸感应式设计的按键也变成 了机械式,在降低成本之余也使PS3新 机在开机、出仓等操作按键上更趋近 过去的PS2字机。

新版PS3机器的外壳采用的磨砂处 理令人感觉十分熟悉, PS2当时用的就 是这个设计。无论是厚机还是薄机均 是如此。这种表而能够保留塑料光泽、 又不易留下指纹,细心的玩家以前操 作PS3的时候总是小心翼翼,担心一个 不留意的磕碰给机器造成不雅观的损 伤,现在这个担心虽然不能说完全消 餘,但是总算是可以減少很多了。

有一个比较容易忽视的问题就是 机器的重量和造型的协调性。虽然新 版PS3的重量只有以前的64%,但是旧 版PS3毕竟是重达5公斤的庞然大物、份 量减轻之后也有32公斤(6.4市斤),一 只手拿的话还是比较费力的。当初PS2 厚机也不过只有2公斤, PS3 Slim与之 相比沉重很多。不过这也不怪它,主 要是因为当初的PS3实在是太重了,现 在即使减肥之后, 机器本体依旧份量十 足。而且PS3 Slim 主机的造型很扁、长 宽都是29厘米、厚度仅为6.5厘米、而 且采用了上宽下窄的设计、平放在桌 面上当然问题、但是想要放的话、必 须借助支架, 否则无法放稳。支架的价 格高达2000日元(约合145人民币), 美版更高达24美元(约合164人民币)。 有点借机宰人的感觉。如果各位玩家 家里的桌子够大,那么还是把主机平 套效即。

电源开关键

如果从尺寸上仔细对比PS3 Slim 和旧版PS3主机, 我们可以发现两部主 机的宽度几乎相同,只是薄机变成了 正方形, 在厚度上有所减轻。也许有 的玩家要抱怨SCE这次给新主机做的 "瘦身"工作不到位, 但是PS3使用的 处理器毕竟还是Cell,其他的东西也没 变。所以目前没办法做得更小。另外 一方面,一些玩家会因为PS3 Slim的 散热口比以前少而担心主机的耐久性 问题, 其实经过优化, 现在的新PS3的 功率比过去已经降低不少了, 所以散 热问题还是大可不必这么担心的。





SCE在发售PS3的时候由于价格调整战略的失误。使PS3主机 在2006年发售的时候售价高昂。这是PS3在发售之后2年内 处于劣势的一个主要原图。现在价格问题已经不再是问题 了,对于技家们来说。能够以更低的价格购入PS3主机、节

## ◀ 外壳回归磨砂质感

PS3 SImin的外去选定保持了原则的选致 型设计 但是在水面处理上平周下PS3时代 的最砂技术。这种设计使PS3主机的未面变 得比以前相极。但是并不代表机器本身很变 效果不好,相似地,光面的实现在中间间 得到了很好解决。还或们在清洁主机表面 的时候,不必为一不小心指于影离而言道。 机器落发的时候可以随时方便地清洁。

## 🤦 重量与体积的轻减

积和重量技术。公厅这么重的主机、要装 松地塘蓝实在不是个容易等(除自步度无,在 域较重重之后,创塞只有32公历,是然还是 有点值 但是至少拿起来不那么费力了。 可以需要消之后也更加方便摆设,只要有这 架 整着放在电视旁边发悟节省空间的。

## **全新的LOGO设计**

当 初在 土 机 侧面 的 大 写 字母 LAVATATION 3的 始续货 施配字体的 LOGO/消失了 取而代之的是 PS3 二个字 报简单,这也是继承的产3时代的LOGO 然实体57%2,是因为PS3 是可数 并沒有不协调的感觉。 大概因为PS3表面服 清的原因,新LOGO的圆角造型者上去也不 情,以后PS5%放件剪度也将来用选一字体。

## 7 机械化设计降成本

主机的YOWEININESET健原本都是動模 邮应按键。现在次级规模或按键。是基一台 的不多 但程序中的成本地接近,一台机 器看不出,卖多了的连锁能看下不少钱来。不 过机器创查仓还是采用了吸入式的设计。而 有惨下下心事性用圈盖、半身双在遗秘。 都是吸入式光鉴了,这个设计保留下来。应

#### 🤈 硬盘扩容更加实惠

机器自带形综查容量从以前的000寸 交 到1205 足足是原来的3倍之多,对于喜欢 上PSN下载游戏,DEMO和宣传片的玩家来说。 这多出来的80°容量是相当实用的,另外PSS 这或出来的80°容量是相当实用的,另外PSS 这或进始玩象们带来了一种超值的感觉。如果 你您得1200还不够大,你还可以穿以前一样 给主机来使更大的硬盘。

## // 系统固件继续升级

□ PS Slini的系统图性用升级报复新的3、 切底末、其中最大效实动及是形成之物级界 简变更为"Whot's New"(最新要阅),玩 家可在每次升机时通过旅的界面中均度交互 或为PlySultanian — 系统五十届加了Slinia Indicator(状态指示器),还有最新的自制 角色(Awater)。好友名单,PSV南直和游戏 条件的服务方式也有相似的完实

## **。**保留全部已有功能

选兼容为能之外,PSS Stim保留了以前机构 所支持的企能功能。对前代故作的支持机 40/800成上开始已经正规前,所以致相也 不能设新型PSS1战号行发售由短机与器域了 什么。基本上过去PSS支持的功能完全部支 持。包括函数、蓝光播放器,PSN网点,以 及对言为维磁器(POPS)的支持

## 取消自制操作系统

PSIJBJUBPT首为操作系统之外,五支 排加ma等单方可自肠系统,其中聚型官方推 寿的是基于Fedora并专为PSIJBJUBPT 的Yellow Dog Linux,由于PSO内存不足51/204 COL处理解析心方倾家仅2000HE 因此它在 PSI上的运行速度不够,现在这个 "鸡肋" 系统被翻除了,所有新型PSIJBJUBPT 富方的操作系统

#### 发修日 研究会等 本体色 策量(KG) 新电(W) PS2兼容性 퓞믕 5.0 380 757 CECHAxx 06年11月 60GB 黑 06年11月 8 380 CECHBxx 07年03月 BOGB 32 380 黒 380 80GB 07年10月 ADGR. 里/白/娘 4.6 280 恋 07年11月 40GB 黑/白/银/钢 280 08年04月 AOGB 無 280 否 ne mne E 80GR 原/白/剱 280 CECHKXX CECHLxx 08年10日 8008 国/白/银 280 否 CECHPXX 08年10月 80/160GB 黑 280 否 09年04月 160GB CECHOxx 280 否

PS3在2006年首次发售的时候。有20和80G两个版本,其中尼君支持SD、MMC等等种读卡器,两者都带有55。PS2面波的兼容功能。由于平期现存在硬件上塞等的产生组,所以该本国家。这40年90日元(2006年57)。则他400层本的时候。PS3股清了对前两代主机的硬件兼容,两低成本,并且恢复了重动手机。其中400FS3的特殊配告"简"是MGS4的问题在是一位,0年4月发售的1600层色主机是能于FACC能关键的问题服。是目前整合音量及分机特。

寒

250

## 出其不意,吸引更多人气和眼光 从PS3超薄版发表看SCE的宣传战略

SCE每推出一台新机种,必定是经过深思熟虑的,在发售之前,进行长时间大 范围的宣传活动也是察常便饭。PSS最初发售的时候,SCEUL平协作了近2年的时 间。但是超海PS3从公布到发售,中间只有10米天,与以前的宣传相比,这次SCE 简直是一炭膏芯。那么,它现在这样像、又是在证案人

这次SCS的實驗總數,可以用「內电說」三个來來形容。在別人的實情遊遊校 驗說的时候,果就这种策略可以达到更好的宣传效率。但是这种手不能常用。 否則能不会给你家们帶來足够的中面處。SCE得內理可怜这班王牌放在超薄版PS3 生用上,足足看出它对这位主机的重视。不过,在这次可电理的多别,SCE是表了 是了为夫的,从几个是方增重加的"重观",到周上出现的各种管理图,以及 各大潔或情報問點上似是而整合信息,我们可以看出SCE专项并除为PS3牌前隔离 了,且是这些年级比较重贴。探查时间是中容特是「不管的人也有不少」。在大家 都與不清楚狀況的對果不少聚學差击,大賽河服光自然都落在了PS3 SImi上面,我 行下得不佩服SCE的宣传水平,PS3 SIm/PDPSP God" "宣言" 宣传是他一个原子 "Super Socre"的人在MG问题上发表的。当大家正在测度他是否是SCE真正的

时候,他却突然宣布从网上销声匿迹,并且预言了P\$P4Q00的存在。在这个时候,我们开始相信:业内人士果然是无处不在的。

CECH-2000A 09年09月

## amesCom 2009 历数盛夏展会精彩热

酷热的屡夏、游戏的天堂、德国名城 🖺 科隆迎来了一年一届的GamesCom游戏展 但这个欧洲最具规模的游戏盛会每年都在 积蓄着属于它自己的文化底蕴。跨越了往 年的菜比锡,今年移扬科降的GC09级引了

纵观本届GC展,最大的亮点毫无疑问 当属SONY的薄版PS3公布。平井一夫上台 「任天堂也参加了本届GC展,虽然很低 的那一刻证实了之前所有的传闻,也给了 调,但展台依然人来人往络绎不绝 满世界PS3降价的呼声一个圆满的答复。说是E3的完美补充也好,说是TGS的提前 预演也罢,总之这次的GC09足以在业界历史上留下浓重的一笔。说到其他方面。 可圈可点的亮点也非常之多。各厂商手里的家伙都充满了强大战斗力。似乎都在 为年底的大作狂湖打提前战,准备破财的这饭那饭再加上五元饭们。可要睁大眼 晴瞧好了,一个不剩地尽收眼底才是真饭的见证哦。

GC展虽然是欧洲最具规模的游戏展会,但对比E3、TGS毕竟存在一些差距。日本厂 商只有CAPCOM, NBGI、SE等大厂前来参展,而且宣传力度都不大,欧美厂商也没多少 新作公开,或许我们可以将之作为E3的一个延续和补充,事实上也确实如此。 [1]文/翅膀

## 三方联手,打造次世代新作

NBGI本次参展带来的东西并不名、唯一让人服前一亭的就是一个路越国 度的三家合作、《天剑》的开发商NINJA THEORY和冈本吉起的GAME REPUBLIC正式与NBGI达成合作伙伴关系。

随着近年日本厂商相继扩展海外市场,NBGI的相关动作也比以前更加显 腿、前段时间法国方面并购雅达利的行动把业界的目光都吸引了过来。本次 的新三方合作将促成更强大的创造力。据称、两家开发商将在NBGI的出资主 导下,分别开发全新的原创游戏。

NINJA THEORY是以PS3独占动作游戏(天剑》闻名的公司,不过作品推 出后销量与口碑均不尽人意,甚至一度面临关门的境界。本次傍上NBGI这位 新东家、相信会一洗先前的名誉、目前该公司正在开发一款面向PS3/X360的 原创新作,不日即将公布。

游戏共和国GAME REPUBL的名气相比前者要大很多了。作为冈本客起 塞开CAPCOM后创立的游戏开发公司、虽然该不上有多风光、像《源氏》、 (龙珠DS)这样的话题作品还是有一些的。目前该公司正在开发一款名为 (MAJIN)的原创新作,对应平台[S3/X360,预计2010年春季上市。

## NY 活力化的PSN网络空间

被传了N个版本,实际上,所有的矛头都指向了薄版PS3一个焦点,而其他方 面的东西,几乎都被忽视掉了。

SCE欧洲总裁Andrew house率先带来的是网络平台PSN的消息,在PS3 欧洲销量突破1000万的宣言后,他自豪万分的宣称PSN全球注册用户数量已

经达到2700万、卖场累计总下载次数超过 5.6亿,并且为索尼带来了2.8亿美元的创 收。这些数字证明了"PSN将为PS3带来 无限的可能性。

SingStar space将加入到PS HOME中, 玩家的HOME空间中会有影视、音乐的播 放功能,以及用来跳舞的虚拟舞池,你将 可以激谱好友到自己的空间中享受唱歌跳

舞的乐趣,今后还将加入众多新舞蹈动作,还能摄影、打球等,丰富多彩的 动作会让你的HOME空间越发充满生气活力。

## 《铁拳6》新演示,新要素

悬这几年各大庭会的例行节目了, 从一开始的概念公布到现在的实机 演示, 家用机版的并发历程已经不 短了,本次展会自然也少不了。

(铁拳6)的监督原田胜弘为欧 洲玩家带来了PS3/X360版的最新情 报,本作可使用的角色将多达40人。 月最初就已经全部开放, 家用机版 ↑ (铁器6) 上市那天, 又将是商家们大



除了街机模式外,新增了专门为家 炒格斗捆杆猛赚钱的上好吉日。

用机贩设计的故事模式,其中会有剧情过场,和类似动作过关的杂兵战场 面。经过重新设计的在线模式已经优化过,网络环境不同的玩家也能流畅地 对战。新作的操作模式包含TK模式和自由打击模式两种、场地中的墙壁等篷 确物都可以破坏。物理引擎十分真实。游戏发售时还会有配套无线摆杆推 出, 分PS3/X360版两种。

## 《GT赛车 PSP》赠送计划

随着今年E3 FPSP GO的栅空 出世, PSP再次成了索尼在欧美宣传 的重点之一、(MGS PW)、(小 小大星球〉、(GT赛车)三磅重弹 哪个都不是吃素的,而且索尼似乎 还准备了更多新态玩意。



低廉的价格提供种类丰富的小游 ↑这将是这今为止画面最强悍的PSP游 戏、只要不超过100MB, 你就可以 戏, 不知游戏容量会有多大。

从PSN上把游戏直接下载到你的PSP上游玩,目前已经有多家开发商加盟并表 示开发相应游戏,这种全新的游戏方式不仅对应PSP GO,还对应老型号的 PSP主机、老玩家不必担心使用上的问题。

(GT赛车 PSP) 还会有免费赠送活动、只要你在10月1日至10月10日内 购买PSP GO主机,就可以通过注册来免费下载这款游戏。

## NRGI 《龙珠》,赛亚人怒气爆发

岛山朋大师的《龙珠》至今在欧美人气不减,相关游戏推出的频度也不 低。预定今年下半年推出的新作《龙珠 怒气爆发》也成了NBGI本次展会的宣 传重点之一。这款新作是PS3/X360上的第二款作品,不同于带有试验成分的 前作、《怒气爆发》从表到内都进行了大幅强化。新作依然是一贯的对战格 斗游戏,还原原著的登场角色达到了70人以上。游戏模式包括了八个特色各

\*\*\* 全发的超级赛亚人似乎映射了欧美人 的强横优越感, 不受欢迎才怪。

异的玩法, 依照原作发展, 挑战高难 度的武谱会都具有丰富的可玩性。游 戏的上市日期将和美版和日版同步, 预定秋季发售。此外对应Wii的(龙珠 Revenge》也在现场介绍演示。

(龙珠)之所以在欧美如此有人 气,有一种说法,说是超级赛亚人是 金发的,而欧等人就是金发的,"怪 大的金发战士"很符合欧美人的审美 现,当然这只是臆测。

## 岛秀夫的掌上《和平行者》

KONAMI的舞台自然不会缺少小岛秀夫的演出,作为本次展会的重头戏。 小岛在KONAMI的发布会上暨台演讲,向全世界的玩家阐述了《合金装备 和 平行者》(MGS PW)的开发理念,以及为什么选择PSP平台的原因。



"这是我第一次参加GC游戏展。" 小岛秀夫依然是那副有些腼腆又充满 自信的神情。在全场摄像机的瞩目中, 小岛阐述了 (MGS PW) 之所以选择 PSP平台的原因,便携、流行、时尚、 是其中的关键词, 小岛表示, (MGS PW〉就是为了随时随地游戏而设计 的, 你可以存任何地方讲行游戏, 而

「对于小岛秀夫来说,《MGS》就是他 这种游戏方式是当今游戏的主要方式。 的命, 他永远不会撒手这个系列的。 掌机、移动的平台,MGS要的就是这 个。(MGS PW)包含了丰富的多人联机要素,而这也是新作最大的卖点,团 队执行任务,合作潜入,利用新的"爱的抵箱"攀登到高处,两名SNAKE一 前一后互相掩护着前进,甚至四人团队一起躲进坦克型的纸箱进行潜入活

动、小岛这次为我们带来的、就是这种多人合作式的MGS。 用小岛秀夫的话来说, PSP版(和平行者)是由(MGS4)原班人马负责 开发, 如此说来, 一年半载内我们是看不到这批人的家用机新作了。

## 【《FIFA10》,将自己带入游戏

EA是本届GC展第一个公开露 面的厂商。8月18日晚, EA的现场 新闻发布会拉开了这场科隆游戏展 的维幕。在寒暄式的演讲后、EA 首先带来的是全民足球 (FIFA10) 的暴新情报,

来自温哥华的制作人David 精彩。游戏引入了镜头扫描的新技 们用时间来验证吧。

Rutte为我们讲解了《FIFA10》的 ↑ (FIFA10) 会带来多少新气象呢? 让我

术,这项全新的设计可以让玩家把自己的脸部特征扫描进游戏中,从而形成 细粒的五官特征,用于制作原创球员,也就是说,你可以轻松制作一名和自 己相貌一模一样的球员,驰骋在全世界的绿茵场上。此外,新作将十分注置 在继体验、多人在线游戏会是游戏的主要方式,网络平台上的下载内容也会 相当丰富,运用网络是本作的重要主题。可以任意改变球员数量的新练习模 式、拍录球员运动轨迹的新功能等, 也一同在此介绍。

在本次GC展的公开展出日上、(FIFA10)与KONAMI的(实况足球10) 同时出现在展区中,两作相似又截然不同的风格是展会的一大亮丽风景线。 如果打个比方,WE是日本人眼中的足球,那FIFA就是欧洲人眼中的足球。

## 常火重生的新时代《恶魔城》

MGS之后是《恶磨罐》新作、小岛把溶讲的麦克风让给了真正的制作人 Dave Cox, 而他为我们带来的, 是新生〈恶魔城〉的开发理念。

"这不是系列的改良,而是完全的重生。" Dave Cox充满激情地阐述着 新生代的〈恶魔城〉。这款新作将推翻很多系列一贯的设计,而用一些新的 思路替代之,这是一个浩大,而且十分大胆的设计。"面具"会在新作中起 到十分重要的作用,它不仅是个强有力的装置,还与游戏系统思思相 关。Dave Cox表示,这将是个彻底重生的〈恶魔城〉,开发团队每天都在没

日没夜地辛苦工作着, 力求让每一 位新老玩家满意,而上市日期,目 前预定在2010年。

提到(恶魔城),本次GC展 上一个细节值得注意,在KONAMI 发布会上, 当谈到(恶魔城)时, 就在台上的小岛秀夫并没有谈任何 内容, 而是把话筒直接交给了Dave Cox, 很明显, 小岛秀夫并没有参 与该作的开发, 虽然挂上了小岛秀 夫的名字, 但仅仅是个挂名而已。



↑ KONAMI提决心要把《恶魔城》打造 成为世风品牌的动作游戏了。

## 🚺 战地,星战。一系列瞩目大作

本届展会EA出展了很多游戏,基本上一年半载内即将推出的都拿来一示 众人,在这其中,还有着让人惊喜的新面孔给我们开眼。

除了前面提到的 (FIFA10) 外,最重头的就是预定2010年3月15日发售 的《战地恶人连2》,目前正在全球热销的《战地1943》销量已经突破了100 万套、并且还在不断刷新着在线下载游戏新记录、〈恶人连2〉会吸收(1943) 中的成功要素,力求打造成业界一流的游戏。除此之外,EA还于现场展示了 《龙之世纪 起源》、《但丁的地狱》、《质量效应2》、《极品飞车 变速》

等一系列颇受关注的新作,全语 音化的〈星球大战MMO 旧共和 周〉 也相当今人期待, 现在就看 FA如何运营这款巨作了。





1 (粉飾1943) 把这个系列排红了。 今后的续作将更精彩。

← (星球大战MMO)相当值得期 结, 由影迷的福音。

## NNAN《PES10》倾听学习与改善

足球是体育永恒的主题。也是 KONAMI最常青的摇钱树。 KONAMI再次把《实况足球2010》 带到了欧洲这块足球的土地。

PES的制作人Takatsuka带来 了新作(PES10)的最新预告,据 其表示, 新作的最终成品完成度会 非常之高,6月推出的试玩DEMO

收到了大量FANS的期望和心声, ↑ (PES10)希望可以为这个经典足球 开发人员已经将这些意见分类系统 系列带来又一次辉煌。

化, 并融入到具体的开发工作中,游戏的成品会根据玩家们的意见进行针对 化的修改,以求达到尽善尽美。新作的操作改变了以往的八方向移动,运用 据杆可实现真正的360度全方位移动、球员跑动带球可选择的动作丰富化、 多样化、自由化。"倾听、学习、改善"是本作开发的核心理念。本作的 PS3/X360版預定今年10月发售,Wii/PS2/PSP版则在11月推出。

KONAMI的〈实况足球〉曾经是玩家心目中永远的胜利十一人,但自从 PS2平台后期, 该系列就一直在走下坡路, 尤其是EA的 (FIFA) 近几年素质 扶握直上,两个系列的比拼变得更加激烈了。

## 境寓言3》国王的人生

作为索尼的头号竞争对手,微软在本届GC展的表现原本也非常令人期待。 不过事后证明,微软其实并没有真正来料隆,唯一能沾上边的,是狮子头工作 室唱独角的〈神鬼寓言3〉发表会。

狮子头的Molynoire首先带来的是(神鬼寓言2)的最新DLC内容、名为 "Fable episodi" 的新追加章节,并且是分5章推出,为了增强吸引力,第1 章的内容是免费的,你可以从中体验到新DLC的精彩,而在这之后,就需要 花点数购买了, 当然也可以分章节选择购买。

新作(神鬼寓言3),这将是一款承接系列传统,又突破创新的作品, Molynoire表示,新作将剔除掉前两作中某个设计不合理的要素,从而使游戏 变得更开放自由。在3代中,你仅是一名英雄,而且会成为国王,规则的制定 者、君临这个世界,在此之前,你将作为前作英雄的儿子或是女儿,领导着 追随者们进行抗争,推翻暴君的统治,从而成为新的国王,治理国家,消除 贫限部是你的工作, 当然, 横征暴敌, 鱼肉百姓, 做一名暴君也是可以的。总 之, 系列经典的特色没有变, 只不过你的地位和一言一行的影响力都比以前 高了很多。至于本作发售日,"将会在2010年,不过别指望在年初玩到。"

本次GC展虽然微软也有参加,但相对索尼低调太多了,单说发布会仅仅 是狮子头在唱独角戏,微软手中还有料吗?应该会有吧,绝对会有,看一个 月后的TGS,也许又会震撼我们一次。



# 挑战死神, 冥王哈迪斯!

战神,这个由美国索尼制作、从PS2时代中后期才开始崛起 的游戏系列,如今已经成为了动作冒险游戏中的超一流代表 作。前两作都是以PS2为平台,《战神3》终于转战PS3并成 为索尼抗衡其他两大对手的杀手锏,而玩家们经过数年的等 待后,终于将在明年春天,迎来战神三部幽的完结篇,这会 是克里托斯就神的最后一战么?

在本届的科隆游戏展中,作为索尼看家的PS3杀手铜级游戏。

## 完全无惧体型比自己大上数倍的敌人



尽管就体型来说、哈迪

代和2代中克里托斯

神3》自然少不了要登场露面一番。虽然只是公布了几张大魄力的图

这家伙应该就是曾经在2代中曾经昙花一现出现过与泰坦族战斗的冥 同时据悉也有可能将是3代中克里托斯的最大敌人! 上身 了铁锁链、头上戴了个面罩、四肢遍布尖锐的铁刺、双手各持 这 就是玩家们即将在战神3的世界里需要面对的三



一开发小组还准备在本作中加入六轴动作感应。但 前提是"玩起来要让人感觉颠簸"。同时,游戏符 与PSA发生完分互动,可能是奖杯或是下载内容。

战神三部曲的完结篇 看克里托斯上演最后的复<u>仇</u>



作为战神系列一直以来的必备要素之 稍带些18禁妾素的逐你游戏已经成为了不可或 缺的特色。游戏开发小组主管Stig Asmussen表 示。他们确实打算在续作中继承这部分的内 各并对其加以改良。他们正在试图寻找一种 比较"讨巧"的方法,让这种H迷你游戏能以 更自然的形式进行。至于具体怎么个改进法



# 十年前的噩梦在新时代复活!

重返1998年,揭露不为人知的生化危机往事中的阴暗历史



戏剧性,但是这个看起来很美的感情

雪莉的母亲安妮特 - 贝金、和丈夫 威廉一样,是一个为了生化病毒的研 究而抛弃一切的狂人

和克莱尔一起的雪莉是2代的关键入物之 曾经的百万销量

机 黑暗历代记》由Cavia担任开发、是全球累计销售超过100万套的《生 化危机。安布雷拉历代记》的统作、除了利用Wii遥控器进行光枪射击的玩 -大特征之外,本作还针对系列的故事,追加了许多以前未曾提及 黑暗中的秘密。可以说这个游戏是对《生化危机2》和《代号 卡》的补完,除此之外,还有像《安布雷拉历代记》中一样的原包 故事的主角是里昂和曾经的特种部队战友克劳撒,他们在2002年曾 起执行任务。当时距离《生化危机4》还有2年的时间



熟悉的角色与场景





系列的辉煌能否复制?







## 最终幻想网络巨作重装上阵。职业特性强化与任务更新 antasy XI 〉之后再度推出的FF系列网游新 以全新的Eorzea世界为背景、承袭了许 FF11中令玩家们熟悉的元素,并导入了全 系统。在本次公布的画面中,首度揭露了 际游玩时的使用者界面,还可以见识到新 入的"公会卡片(Guildleves)"系统。 及部分职业角色与登场怪物的图像。 ↑和FF11一样,在大地图遭週放人之后,就可以 自动进入战斗状态。使用指令进行攻击。



↑和其他许多网游一样, 随时汇报战场信息的文字相



# 在工会接受各种任务,领取怪物讨伐卡片! 到指定地点寻找目标!

在游戏中,玩赢们从"工会" (Guild 卡片,上面有各种不同的任务,从采集、怪 物讨伐到县宝等等不一而足。为了完成这些任 务/ 6 家仙之领到指定的地点,寻找符合任务 条件要求的东西。需要注意的是,有时候要打 倒的怪。很厉害,必须组成一支足够强大的队 **新去**,否则很可能失败。另外在出发之 子准备工作也是必要的。



还可以和其他玩这个游戏的玩家交换道具。

↑ 在游戏中可以随时查看工会卡片的内容。

使用强力的魔法和武器 「不意地将敌人消灭

在游戏中队伍全灭是家常便饭、但是总是全灭也不是办 法,随时回复HP和MP是冒险的基本常识。

## Mammet

在FF11中就很出名的小怪 物 是傀儡师的妄物 在战

Caillor

种、特技是制造名 具装备,在游戏里只要 备裁缝的技能 就可以利 这间手艺赚钱

敌人造成的伤害

# NAL FANTASY XIV

由Square Enix制作,预定2010年推出的PC/PS3大型多人 在线RPG游戏《最终幻想14》,在德国科隆游戏展中公 布了最新游戏画面和系统、供各位玩家参考。 □文/猴子



和之前本刊曾经报道过的一样,这次的暗影君王将是 型世界观的动作冒险游戏。而不再是传统的迷宫性质。这样的改变

# astlevania - Eords of Shadow -

对于喜欢恶魔城的玩家来说,还是更习惯2D的画面。之前PS2上的3D版比较

# 面具的神秘。

金装备索利德 和平行者》与360、PS3跨平台发售的《恶魔城 暗影君 在展前就有消息表示这次小岛小组的重点其实是暗影君王而非 平台游戏并不是最好的选择,而为了配合索尼在PS3上的发力,向欧洲 市场堆广这样一款改美风格浓郁动作游戏才是明智之举

本作首次亮相是在今年的E3大展上,这次的新作将由西班牙的J 作室MercurySteam负责开发制作,Dave Cox领衔,而小岛秀夫和他的工 作室则主要负责监督工作。Dave Cox曾经表示"请忘记你所知的恶魔 今天我们将迎来恶魔城系列的重生

· 这个场景有些类似时计塔这种需要不断

经典场景的全新演绎 不断奔向那城堡的顶部

E在一处进行调查。右

为了救活心上人 不惜舍身杀入绝境

恶阴影笼罩大加

3D开发风格的恶魔城最新作

# 机动战士高达战记再度归来! 驱使无比强大的最先端机体展开又一次的残酷战争 💥



表書。厂商也公开了至今为上最清晰是精彩的情報与相关 甲高达7号机终于展现出了强大实力。

本作的背景虽然是一年战争结束后的进后专代,但与古藏军 **熟觉的似斗依然激烈如初,甚至从地球一直打到了月面基地。在** 任务制的关卡中。你会操纵全国武装的IFA-78-3全装甲高达7号 机参与夺还月面基地的战斗,并消灭实现不仅的言意残危。作 为主人公的最强度机…高达7号机集成了当种联邦军和军师

## 高火力重装甲高机动 超越时代的高达

旭、导弹发射器和太出 为**推进联盟,该机约** 为已**经超越**了时代。







机体的主读器、副家器、拥带瓷器、各种等等体器立体 前編編整要自由接記 事法7号机能技被的部件会非常自





由Infinity Ward开发的FPS大作《使命召唤 现代统争2》即将于11月10



真的动作植捉

阁的各种模道中飞驰

# 爆的竞速游戏!

在崎岖难行的荒野中、与最多20名竟

**电影影响 电影的技术** 

在PSP上备受瞩目的《机车风暴·极地先锋》在本次科隆游戏展上又放出了新 修理、本作将针对PSP和PS2两个平台要售。担任制作工作的是Bigbig Studios,也就 能被经济发过《动图力量》系列的开发商、游戏预定于2009年9月29日发管。

从本次的游戏画篇中,我们可以看出有很大一部分都是实机游戏画面。有得 出来在高面表現力士。是然要PSR的執信限制,但律然算是比较出色的游戏了一面 运输人的临场场十足,克迪特面也是异常火爆,可以是PSP上难得的更换赛车游戏 MortorStorm承诺本次《建华风景·福地先传》将来用最新的配形引擎开发 各把PSP的画面推到极限!

度,在阿拉斯加的法土和雷山之间再次要升无比刺激的追逐战。本作常包含银罗 系和数性中没有的新事务。比如这加了透加雷珠运动的新事务。 京列前作中没有的新要素,比如追加了适应营地运动的新赛车



1 在游戏中,高度的人工智能赋予给证 家的竞争对于自然的反应。包括寻找显 佳路线或是要心机来妨碍玩家等等。

### 极为细腻的风景绘制 真实的互动效果

**顺观、赛道会因为丰辆的驶过而** 沙飞鹭,车辆被撞。被为四截的 丰富互动效果



1 本作提供了12条全新极需景赛道、其

## 面临吹雪的考验!

# →玩家營獎面对暴雪、大雨与强风等額

## 七种不同等级的车辆, 共同风驰电型的向前冲!

即将在10月1日发售的 "Gran Turismo-PSP" 美版已经进入上市前的集 **文字交 市京学学的日惠社学家** (第1日後年 | 南京连维出版 1900的第三



## GAMF編《リリ・大量球》今冬发售



其PS3股精简许多,索用 算通过提供更多追加下的 的可能性。从展示的画面实 進上来看。 本作除了之前 经展示过的 故事模式



展现世界的风情



麻布仔向前冲吧!

# 国BASARA3登陆PS3与Wii

CAPCOM模仿KOEI的(战国无双)系列制作 的(战国BASARA)系列将在2010年推出新作(战 国BASARA3)。近日CAPCOM正式宣布(战国 BASARA3)将同时帮贴PS3和Wi平台。而且事先 公布了两名新武将。这两人就是德川家康和石田二 成、德川家康在系列前作中是一副小孩的造型,在 本作中却已经成长为了青年。而石田 成却显得 很阴柔, 他所使用的招式是居合斩。 □文/七四



◆可以看出、特意为石田三成的非主流发型和一身前卫的着 接是为了吸引更多非核心玩家来购买本作, 其实女性玩家-育界的考太系列的主力室。



本作新增的武将之一、石田三成。从官方所公布的 图片来看,他的招式是被刀流居合斩。



#### 关原之战传说再演 成家康巅峰对决

可以看见京康的眼神十分凝重 今解 应对美丽的决战。



→ M 官方的形片安置、窗廊的并没有姿态什么功主性的 武器, 攻击完全是运用合气道 而双臂上还有一双护甲

群雄汇聚,决定天下归属的关原之战!

本作的时代背唇也知识年(炒因无双2)的生 舞台一样 将主舞台定为了决定丢下对属的关项之 战。曾经战火连绵的战国五世,因本能寺事变,积田 信长被明智光秀所杀 进而全军覆没。代替天下所畏 惧的织田军庶养日本的, 是塞领李臣军的李臣秀 吉。秀吉以压倒性的军事力量实现了瞬间的天下统一, 并更以政府世界为目标,不过当时隶属丰臣配下的领 , 1家康却揭起了反旗,进而激战,最终打倒了秀吉。



↑大阪医之阵成就了车 村第一强兵的美名。 →伊达出阵援护德/。 前作中的苍虹 骑讨即 绕再度上演。





小牧长久五

后,一直作为

员忍辱负重

# PS3 Slim主机拆封实拍多机对比!

魅力抢眼,零距离接触次世代量强主机的最新形态

有个星期之后,我们在世界高地深爽的 新族主机的交际或规定就是这个代子了 对的的PSS机型相比,PSQSImas 表现是 操了了概念,但是形态的实际之一与基础 中相比,并没有太大的优势。不过图为PSS则

机能如此,为了确保主机的实际功能、SCE



这就是PS3 Slim的包装盒。看起来与过法 nPS Two的小型化包装还是有点相似的。



包装盒的背面, 我们可以很清楚地看到



「包装盒打开之后就是这样了。机器外面 有些料包装配保护、基施配件已经拿了出来。



1 达就是新型PS3的标配。雷动手柄一 电源线 AV线和USB数据绘备一章



P53主机的包装拿掉之层是这个样子。造





T 無先絕触損感应式的电源键与出仓键改 成了机械式 按键颜色比机器略浅一点。



1 机器的侧面 (登起来就是顶部), 原先





↑ 后國右端是各种插口密集的区域, 包括 **京源、根据输出和数学光纤接口等等** 



1 生机的底部也采用了唐砂处理。安螺丝 納地方和PS2一样被差子保护起来了。





和旧版PS3主机的对比。我们可以看出薄



1. 竖起来看的话, 可以看到更明显的对比。新 机器在厚度上似乎确实小了一点



1 和Xhox360的对比。从侧侧看的诺可以看



1 与PS2摩机的对比。PS3在宽处还是参 **米**茶少,但是厚度还是比较薄。



5中、Wit确实是最轻便的一合了



TAIPS Two莠机的对比。从这里可以看出 部的小型化物层化和852示量有關





SPEC



,男主角和儿子一起看电视的 情景 父子之间的感情很深, 文也是游戏的主题之一。

## 面目沧桑的主人公

# 游戏的表面

展集監的異式 與放星形。 **父与子**的感情 遭受到惊险经历的考验

# HEAVYRAIN

以前曾由品过〈縱青橫言〉的Quant c Dream正与SCE合作开发一款高标准的动作圈险游戏大作〈暴雨〉(Heavy Ran),本作依旧采用多视角反射的互动作为主要的游戏模式,令玩家们感受惊奇的体验。 □文/聚了

-	本和落名 銀而折	本和 落名 暴雨 折填水平		
1000	功体智能	SCE	C1X+ C	4.73
-	BO, BOM	1.6	アシの無違う	digital.

## 抛弃善恶的界线 揭示人性的本质

(Heavy Ran) 的主题要图公 索着父爱来展开,它不是于平教公 生的童话,而是一部与父者关的 感情故事。故事里有四名不同的 每色,根点在子类出他们各自合则 人,还得层面由发,玩家们会 多垂近甚,游戏得景相或。点,没 有绝对的妇与坏、玩家在游戏中要

# 游戏开发者对本作的定义

遊戏制作人在改到。"我不想像GTA期样第一个喧闹的,可因处路上的分略市、边样 來傳次流程就不好控制了 然而,我又偏好不尺度场景,比如充斥着昵撒人群的大卖场或地铁9.5 当然,游戏将充分利用这一点,以构成一个便让饭家接受的环境。"

## 倾盆而落的暴雨,将数不尽的罪恶掩盖 折纸杀手的传说,在寂静的都市中流传

## 多线剧情紧密结合 探寻冒险的钥匙

↑游戏的主题依日公暴力犯罪和各种复 森的人际关系为主。玩家在游戏中的选 择将对游戏的剧情产生不同影响,最后 造成不同的结局。



\*P\$3 主机对于角色的描绘能力 + 分摄大 每个人物的面部细节都可以看得很清楚。

玩家需要在游戏里接触很多不同的角色 さ 后从他们那里得到有帮助的信息。

GAME SOFTWARE 09.17 卷首特报 13

@2009 Sany Computer Entertainment, Inc. All Rights Reserved



(失**期的原本 3) 未拿前作的第3人称射击**设计,针对多人**通知的** 2. 第四人认为。如连续各件模式,发来回对指巨大异形度差 ET AND MELT LEFT FERRITEET ME LOUISMESTERNIS SANTENES (1980 (1982 - 1983 ) STRONGERINE PER COLUMN (1984 ) (1983 )

## 联机挑战巨大敌人!

失落的星球2》将支持4人联络

科幻风格

射击版猎人

## MAG》!

《MAG》是一些油油升级的258人配机对抗渗透,使借PS3处理器於透

多地面及空中電具、让玩家更轻松地朝目标推进





京用机版《铁拳6 血统叛乱》已经定于2009年10月27日发售,与之前的系列作

满色。包括其基础多法,出报动作等都会与以前有所不

本作能了将机材对战模就之外,还会增加某人合作问关的模式。而这次的参加 汀企经安约之前的报道之外,还被出了商关模式的最新模拟,在这个模式下面 有各种各类的证具供玩家们使用,看来这个的确带有的的生机造效的味道



原版的操作器。"使光金销售下述

活用PSP联机性能 体验在线联机对战的乐趣

14 卷首特报 GAME SOFTWARE 09.17



奉如行云流水疾风迅雷!

逐游戏,预定于2010年2月28日发售

本作物允许玩家发挥自己的概象 美市使用速具来相互能量 售業了清多《马里泉赛年》和《龟勒子 朱江李書主訴凌要奏。 车辆和火机械可以前走改革 "玩家还可以 **未设计查** 这个有是游戏的精髓之 思表道。在游戏中还可以胜时编辑表道。

## 飞跃自己的赛道!

游戏中可以把部分赛道改造 成沙地等特殊地形, 等张点说 就是 模拟地球的系统 





一切自己做主 创意要素无限





Housemarque/\组织作开发、游戏 Zombia Apocalyosa" + 49480 建设明的是 本作特以PSN在台

# 用枪扫荡丧尸

楽的個尸群的射音游戏



阴冷的月光 荒凉的废弃之城

激烈的清除战 将丧尸送入地狱!

Slate人格的重大事件,了解他与第 大量初是如何走到一起的过程





的卧底警察上成,并与1





Sony Online Entertainment在PS3平台上推出的《DC漫画英维在线》即标 20 またり、水作物質素の次素と小形型代表が、運動が出る。 20 またのでは、大作物質素の次素と小型のでは、10 では、10 終基間實驗戶際的超級漫画英葉们齐至一掌



英雄各显神通 超越时空大决战

各时空的英雄们运用各种特别

## 出众的演出效果!



演诸多超级英华

起人气上角们 在线合作联手出击



未来》之后。"未来"系列的第二件 则将于今年第三季度登场。 本作的 ede Clock 而展升,最值得注意 的是能够控制时间来揭开各种诱用









# 至新的能力

来奖行,是解谐和战

虽然没有人正式统计过,不过估计《龙珠》应该是被改编成游戏次数调 

### 龙珠之战再次上演 鱼逐天下第一的桂冠



**目前公布的角色不多,包括孙**朴



**斗气猛烈爆发** 化火石般的激斗

《EyaPet、你的虚拟宠物》是由欧洲紫尼电脑模块论皱工作宣制造,预定 拍手召集等等,玩法可谓是丰富多样。

## 虚拟现实技术 打造全新的玩法



#### 可爱的小猴!

玩家可以通过建模。 经典的养成要素都有





# CAME COLUMN 接天使魔女



过据量新消息,本作的发售日 是出于南业方面的考虑

#### 话题作品延期 于商业考虑





如在放人攻击命中前刹那说 超減,对方动作就会变慢。

类似一闪的女巫时间



## PS3超薄主机闪电公布。9月全球同步发售!

正实。在德国科差举办的Gamescom游戏展上,SGE 总裁平井一夫亲自向媒体公开展示了超薄PS3主机 ESH-2000的选型。并且宣布这合主机将从9月1日 开始在全世界全面发售。新版PS3除了在体积、重量 和功率上做出消滅之外,在机器功能方面和以前 49G、80G的版本相比,并没有减少(除了不再支持 (max等自制系统之外)。新型853搭配120G的大害量 硬盤、是原先的1.5~3倍,而且价格比以前除了100 美元、对于最近想购买PSI的玩家来说。该合案主领 也许是一个更好的选择。

根据SCE公布的消息,在PSS新版主机推出的同 原先的40G和80G版本也特殊价到与新机器同的 水平。如果各位玩家对于新853的造型不满意的话。 也可以能量近一段时机抓紧购买旧版PS3。反正被告 可以自己更换,要旧版机也不够亏。



1 其实这台主机被称作"超薄版PS3"也只是崇 体之间的用语,对于这台第不上程薄的主机来说 原本的降低和性价比的提高才多量大的专点。

## REMARKABLE REPORTS

电数视点

100万出货是白菜价的墨魁祸曾 22

- 22 5.55的世界京鸿编界? 想玩破解有时真不易
- 游戏厂商们题中的PROJECT NATAL 24
- 膏臍小说神作《428》劈腿的理由

### **MASTERMINDS**

特別策划

超遊PS3特报 32

**美设还名套别补习班** 

**FIRST LOOK** 

无理细道

制修施过票

战国无双3 28

## **GAME SCOM 2009**

- 03 展会情报 05 級補3 06 生化危机 黑暗历代记 06 海豹突击队
  - 10 10 10 11 疾驰强影
- 06 N7 最终幻想14 GA 恶魔城 暗影领主
- 09 机动战士高达战记 质量效应2

- 使命召唤 现代战争2 机车风暴・被地先锋
  - GT赛车 PSP
- 小小大星球 战国BASARA3
- 超纖PS3与厚視对比 暴雨折纸杀手
- 13 16 失落的星球 2
- 铁拳6 血統叛乱 16 创新旅客车 15 脱狱潜龙 惩罚 15
  - DC漫画英雄在线 15 死亡国度
  - 16 拉切特与克拉克 16 龙珠: 怒气爆发
    - EyePet: 你的虚拟宠物
      - 孺天停磨女

16

本刊所整图文未经允许不得值自转载。 严禁抄袭 如发现、则根据相关法律启史 相关人员责任、● 凡向本刊授稿。不得 福多投,所使用的图片或文字管由投稿者 伤害 对于侵犯他人版权或其他权利的文字 的投稿。本刊版不承担任何连带责任。 太刊报有对报籍文章的删节报、如报籍 不可测改、请投稿者在来稿时注明。作者 白鼠底稿 来稿一律不退。● 本刊培報部想 不接受关于游戏攻略内容、秘技戏购机指 南的良话询问。对以上问题有疑问的准备 请写信或电子邮件咨询、敬请谅解。●凡 发现本刊质量问题,请被系本刊邮购部进

行调换、电话见下。

## **建度游戏患**名

连定自录保护 猫院受验上的 DESCRIPTION NAMED IN





# Focus on Game News

游戏新闻眼,洞察游戏天下!最全面的报道尽汇于此!



# Epic公开《战争机器 2》开发成本 1200万美元27人打造500万大作

本刊词 近日Epic Games公司的首席执行官Tim Sweeney在 次演讲中、首次 对外公开了X360大作〈战争机器2〉的开发制作成本,与外界预测的不同,这个数 空相当之低。

谁也无法否认(战争机器2)在当今游戏界中拔尖的素质,其全球500万的销 量与业界一致的优秀口碑足以证明一切,但就是这样一款游戏,它的幕后开发成 本一直没有明确数字。Epic公司的CEO,同时也是创始人的Tim Sweeney是在High-Performance Graph cs 2009会议上发表相关情报的,据他透露,《战争机器2》从 立项到最终完成只花费了1200万美元,并且开发人员只有27人,包括12名设计师 和15名程序人员,用了两年时间开发完成,对于一款500万级别的超大作这样的开 发规模实在是惊人。做个或许不恰当的对比, PS3的(杀戮地带2), 同样是第一 方独占超大作。开发成本达1600万欧元、动用了100名以上的开发人员。花了整整 四年才开发完成,虽然(战争机器2)沿用了1代的引擎,但如此明显的差异只能说 明厂商技术水平的高低存在差距,在欧美一款项目开发时间长达四年是绝对不允 许的, 在日本却是司空见惯的事情。



#### PS3量新系统固件3.0升级 好友、商店入口、奖杯系统优化

本刊、讯 变尼于8月中旬发布了PS3最新的系统固件、更新后的系统为3.0、该版本 新增了一系列通信相关的新功能,。以及一些颇有意思的个性化设计。

3.0并没有对系统进行过多改动,这点让不少期待的玩家略有失望。新增加的消 息栏功能,是一个名为What's New的小工具,利用之可以更直观的查看到PSN上 的新闻、游戏、视频等有用的信息。Status Indicator状态栏会为用户显示在线好友的 商量、玩家头像以及局新邮件等等 并改良了信息条的位置 好友列表被重新调



整, 查看好友信息比以前更直观方便。在 游戏和视轿分类下。新增了PS商店的快 捷入口,从图标可以直接进入商店而不必 警邸地切换界面。个性化设置中可以使用 动态主题,还新增了一些付费和免费的头 像供用户使用。此外奖杯系统也经过了优 化,用户可以便捷的分辨出哪些是基本奖 杯哪些是追加DLC奖杯。

### 弥补玩家渴望,索尼将在年底推出 《战神1+2》、附带《战神3》试玩

本刊讯 索尼预定在PS3上推出的超 大作(战神3) 计研究们望眼欲穿, 但照 目前情况来看、想在明年3月之前玩到几 平是不可能的, 不过常尼似乎找到了更 好的补偿措施。

排(战神1)和(战神2)合在一张 蓝光光碟中,再附上(战神3)的试玩 DEMO。以PS3游戏的方式发售,这项



计划对于索尼来说应该是件轻而易举的事,早在去年就有过类似的传闻,只是后 来设了下文。索尼公布了数年的多款大作至今都没有真正发售过、(战神3)首 当其冲。SCE暴西哥分部的一位官员透露道,在今年年底的十二月,这款合案就 会与玩家见面,并且是以光碟零售版的形式推出,作为《战神3》到来之前的预 热开胃菜,这是然是个很合理的事情。截止目前索尼还未对此事做出官方证实, 但结合多方面的情况来看、此事可能性很大。

## 《小小大星球 年度游戏版》内含 下载套件公布,附带公测兑换码

本刊讯 Media Molecule公布了PS3(小小大星球)最新一次的更新内容、并同 时确认了(小小大星球 年度游戏版)将包含的套件内容,并附带近在开发中的新作 、摩琶大赛车》的公测兑换码,这些都让这款完全版更具期待价值。

小小大星球〉自去年底推出后,一 直在PSN上更新差各种官方追加关卡和设 计要素, 与玩家自制关卡一起不断丰富着 游戏内容、本次最新的更新就是专门针对 玩家自制系统的,更新后玩家在设计关卡 时可以自行增加水的效果, 让关卡更具动 态, 也让水上关卡设计更前进了一步。此



外,预定今年9月8日发行的〈年度游戏版〉中将包含原先推出的7个追加下载套 件,包括合金装备关卡包、服装包、历史服装套件、动物服装套件等丰富的内容。 此外还有18个精造出来的玩家自制关卡包含在内、绝对超值。另外〈年度游戏版〉 的美版中还将附近开发中的PS3游戏 摩登太赛车 的线上多人游戏测试兑换码。

# OT TOP GAME NEWS

超级机器及太战队。中沙漠容乐 (南京AITOUSSONARE: ENX集出公) 光安付了清解語響重等一系別擬

关囊用。据悉:《机战场》中包含的 目涉嫌的第三TAITON 《艾斯特波利斯 战运》与56的《海狱空之争》当中的 此间,例公司因此NBGI音上了法庫

四將在8月30日发售的產品目標 现了传奇299美元精英版X360的信息 这与前段时间精英版降价的传闻不谋 **西合。虽然目前微软官方还没有正式** 

●NBGI實布将? 3日推出《机动 细版,时间与轻 業版PS3同──

**《**介该版本还用描述戏中出场的全部

《維地 恶人连》的开发引擎,而后者

本文章(100年1993) 在全球人气量可以 ■ 同時由途市等通信で開催的過 なス有調的一会X800更PS3可行 ●Activision公司工作表文件或编了

●崇削削过去的科雅GC游戏展上 PS **東戏《神福海域2》元信优异的**字(2) 兼获了本层GC展的最佳主机资效 文仙 多種的 第三年 《神器演演 2》有次荣获大美。此外Activision

《使命召唤 现代战争2》获得了最佳PC

無效果。E服果PC版本的。 ●EA公布下及人名作制在集及()。 「 波上海展示和自然的**发作时**间 该

ALUKABO BEE ※建中兩位無益領条署要遵法合作 高端的战斗力和强大的火力来出

(作命召集) 第二十年日包末 《 尼答集破了100万 这个成绩仅仅 **東了一个臺灣时间**、目標:包括斯思 地面包在内:《使命名典》》 总销量已经突破了650万。

#### PS3降价100美元,各方极度关注 NPD預测9月PS3销量将上涨60%

本刊讯 降价,降价、索尼终于在GC 展上正式宣布了PS3降价, 从原来的399 美元降到了299美元,对于今后大来的 市场影响, SCEA高层和NPD统计机构 的观点不谋而合。





状况会比去年好上很多。PS3的降价对市场销售确实有着显著刺激作用、下个月

PS3的销售数字一定会非常好看,不过能持续多久,还是要看游戏软件的情况。



#### GT赛车PSP即将与GO首发推出 山内表示GT赛车5将紧随其后

本刊品 宏尼的新型掌机PSP GO即将在10月1日上市。 GT赛车PSP) 作为首 发护驾软件同样受到了众多关注, (GT赛车5)更是牵动千万玩家心灵。

(GT赛车5,的上市时间 直是业内的老大难问题,主持开发人山内一典也 度受到了诸多非议。在规则过去的科隆GC展上。山内 奥再次谈及了《GT赛车 5) 的最新情况。据山内说、该作的开发进程非常顺利、完成度已经相当高, GC 展上演示出的车损效果让玩家们看到了新作中将包含的一些内容, 这种极为逼真 的物理引擎会在成品中得到最大程度的完善。目前玩家们看到的效果只是冰山 角,并非最终的车损效果, 山内希望玩家们提出常贵意见, 希望成品次到 个怎

就能做到,"山内还读及了玩家们 最美心的发售日间额,据他亲口所 说, (GT赛车5 将在(GT赛车 PSP) 上市后的短期内推出。这个 "短期内",你可以理解为几个星 期,或几个月,反正不会是几年, 不然山内一典必须剖腹谢罪。

但光 小阳生





#### 《战国 BASARA3》公布,同时对应PS3与Wii 新增角色德川家康、石田三成、两军决战关原

本刊词 CAPCOM于本月中旬正式公开了历史颇材 新作《战国BASARA3》,同时对应PS3和Wii平台, 目前开发完成度约为80%,上市时间暂定为2010年。

本作的登陆平台原先普遍猜测为掌机、PS3与Wiii 跨世代的推出确实很令人意外。以目前官方公布的情 报来看、新作的人物依然保留了前作的造型、伊达政 宗蓝色调的六刀流、真田幸村红色调的十文字枪。这 些标志性的特色都没有变。新角色方面, 官方目前公 布了两人 关原之战的东军总大将镇北家康、以及西 军总大将石田三成。前者虽然前作就已经登场,但造 型却整然不同,从黄毛小舍一跃变成了最轻高大卷术 师、依靠强横的肉搏能力与敌人战斗。后者则是完全 相反的冷酷创土形象,一头锦发,一把利剑,徐人相 当阴暗的感觉。新作的声优阵容豪华依旧,中井、保 志自不必说,新增的德,和石田分别由大川 遗和关智



担当溶经、赤声癖又有福了。

从目前公布出的图片来看,本次的《故国 BASARA3)并没有什么本质上的进化,人物的建模、 画面背景的描绘仍旧是PS2级别的,不知Wii版和PS3 版是否为同一引擎开发, 加展不能在系统上做出改 蔥、那这所遭的"次世代BASARA"就没有太多看头

了,期待CAPCOM今后的报道能带来惊喜。

# SEGA第一季度财报

本刊讯 SEGA SAMMY干7月底公布了2009财年 第一季度财务报表。由于本财年大多数软件新作均等 中在下半年、导致本季度项目匮乏、同比去年同期销 售额大幅降低,但全年销售计划依然不变。

SEGA本季度销售额为604亿6100万元、比去年 周期下降了19%, 税后纯利润为负数, 也就是亏损 102亿9300万日元, 比去年同期亏损105亿3300万日 元还少亏了2.3%。赤字依旧的原因主要是本季度新 作项目过少,且没有重量级大作推出,像《猎天使魔 女) 这样的大作都集中在了下半财年。而相对的,本 季度推出的少量新作基本都完成了预期销量、如NDS 的《无限能路》就取得了相当不错的数字。只是由于 各平台合计不超过20款的新作限制了营业额的提 高。SFGA预计今年下半年随着各大平台新作的陆

续推出, 销售 额将会稳步增 长,因此预定 本财年结算法成 黑字的目标依然 保持不变, 初 SEGA今年維交 上好运气。



# 怪物猎人3》制作人

本刊语 干8月1日发售的 怪物猎人3) 目前结婚 已经超过了75万套、成为Wii上最火爆的第三方游戏。 而制作人还本良三的 番舌,似乎而示着该作依然有路 平台的可能性。

五本良三是 在随CAPCOM 参加本届GC展 时,回答记者提 问时谈到(怪物 泪人3〉的,因



本大型、行本向 成了近期CAPCOM的组点人物。有 人问道,如果〈怪物猎人3〉在欧洲同样大卖,显否会 考虑跨平台的问题? 因为这样会给厂商带来更大的价 值。迁本良三表示这个问题他在日本已经回答过很多 次了,目前没有其他平台的推出计划。(怪物精人3) 是Win的游戏,但作为 名制作人,他愿意接受更多的 挑战,就像当初从PS2转换到Wii平台 样,如果有更 多的挑战价值值得去努力工作、那么就会变成可 能。此外迁本还谈到了Wir的体感巡控器、"这是选择 Wii平台的重要原因,因为传统手扬感觉非常呆板、容 易走老路。这就是开本给我们的答案。

- 店头消化率约为55% 其中通常
- ●#GC00票金 Caga病认正在开京中的PSS論故《暴雨》将包含 16种植物剂配准 从是同户对应的16种语言的 字字 以中也很多 法 集 水 医 氰 等

- CKONAWAY TO BE TO THE REAL PROPERTY OF THE PARTY OF THE P
- **领会为基础** 计图形等系统 使能力和心能和 对通常学学有能量等。李华的通信关切的重机
- NA WEST TO A 10 M 5250 E 宣布海发管大社 计平台的 4条件 學 国際報》。 建碱苯以白碱的苯上剂的氨胺
- **唯一新闻改良了一张分表象。 海雀 "女女子去**
- 月1日後春 中時接出UND服和BN #W OF composition 有海雀出一颗树,四颗果 头
- 特色的AFG通过 24(10)的间转英雄) 对抗的3年 20 河内以前体的技术已知 4 清晰的身体 4 美力巨大平美主律调整未补数 数色序。 第四册开发240(10)第一种中心 内得典负责, 预定今年11月发售



是不思讲取》估计每人都有一个答案

#### 使命召唤5地图包销量已超800万 新作《现代战争 2》将提前开发DLC

本刊讯 Activision公司的首席执行 官M ke Grffth最近对媒体公开宣布。 (使命召唤 战火世界)的追加地图包 累计下载量已经达到800万次。由于 D\_C的大获成功, 年底发售的新作《现 代的争2)也将第一时间推出D。C包满 兄证者.

系列第五作(使命召唤战火世界) 于去年11月11日发售,迄今为止包括

X360版和PS3版的全球累计销量已超过 ↑厂商在5代偿足了甜头,《现代战争2》和 1200万套,能达到如此成绩显然离不开 今后的续作肯定也会沿着这条路走下去。 三献DLC的功劳。Activision称,本作虽然是传统的"战类题材、但最受玩家青睐且 设计最精妙的却是其中的僵尸模式、这个奇特、大胆甚至有些疯狂的构思、成为了 刺激游戏销量的最大砝码,因为单靠陈旧的二战题材是不可能达到如此成绩的。分 三批追加的D\_C均包含了新的僵尸模式,相比传统的对战地图。这明望更具有吸引 力,官方网战次数统计可以证明这一点,绝大多数下载DLC的玩家都是冲着新僵尸 模式去的。Mike Griff th还声称。前作《使命召唤4》就取得了不错的DLC销量。 《战火世界》的DLC又成为了LIVE和PSN最火爆的商品,今年发售的《现代战争2》 自然也不会错过这样的机会、第一批DLC包已经在着手升发。看来,要玩好〈现代 战争2),几千的点数是少不了了。





# 世贸组织就出版物流通问题作判决

本刊讯 世界贸易组织(WTO)最近就中国限制美国出版物进口问题作出裁决, 判定中方败诉,勤令中国不得限制非政府控管公司的对外出版物交易,这其中包括 影视音像、杂志书刊,以及视频游戏。

对待国外的知识产权出版物 近些年中国政府一直采取的是限制进口、严格审 查的做法 即使是侥幸通过审批的作品,也难免制减、和谐的命运。而作为世贸组 织的一员,国内的相关政策肯定要随着WTO进行一些调整,或是通过谈判解决问



整。就此类问题产生的争议和摩擦一直不管问断 、这份由美国方面措起的诉讼,是由于中国硬性限 制好等均需基化权人只能与政府控官公司做交易引 起的,这一限制违背了WTO贸易规则、也严重阻 碍了美国向中国进口出版物的商业贸易。基于这项 裁定、中国必须放宽商品进口限制,这不仅包括传 经的影音图书游戏, 苹果公司通过网络销售的手机 游戏、音乐等服务也将向中国开放。

目前、中国商务部对WTO的此项裁定表示遗 憾 称保留进一步上诉的权利。我们将继续关注此 事讲展,文化部, 车条部,广申总局三大金刚的态 度值得关注。假如开放成立、我们用到正规化的行 货X360及游戏将不再是梦想了、当然,这种愿望 可能性不大、图象对游戏的政策我们都是知道的。

### 8月11日Xbox360夏季系统更新 众多实用功能与崭新服务全新上架

本刊录 在本月初的8月11日,微软通过XboxLIVE对X360硬件进行了新 轮的 系统升级,随着进度条走完,全世界X360玩家的主机都增加了一系列新功能、同 时LIVE卖场也变得更加丰富。

本次更新依然采用登随后自动提示升级的方法。北京时间11日下午六点左右, 美服、港服、日服依次进行了更新。几分钟的升级后玩家们再次登上了LIVE,和 些人预想的不同、本次更更不像去年秋更那样翻天覆地、基本的界面并没有变 化,但 些功能的引入更加方便了玩家。在游戏卖场中,原来的Xbox一代游戏柜 台新增了大量完整版X360游戏的下载,如(刺客信条)、(使命召唤2)等,这些 X360游戏需要用信用卡购买,而并非LIVE点数。在人偶编维中可以进入新增的人 偶卖场,各种人偶服装如(战争机器)中的盔甲头盔都可以消费点数来购买,约

数百点一个。在玩家档案中查看成 转列表中, 商头增加了一个累计成 装完成度, 会复示迄今为止玩过的 所有游戏成就总合, 以及完成度。 达成全成就的游戏还会显示在下方 以供瞻仰。另外,本次更新后,报 多游戏碳盘安装后的容量被大幅缩 减,其至被压缩到几百MB,实乃 节省硬盘空间的福音,也是这次更 ↑人偶品和各式各样的服装饰品,都可以花点数 更是实用的内容。



购买、增加自己的个性、不过价格都不菲。

#### NPD北美市场7月软硬件销量统计 各大平台销售同比去年全线下滑

本刊讯 美国权威统计机构NPD发布了7月份美国游戏市场的最新统计数据。在过 去的这个月中,美国软硬件市场总销售额达到8亿4890万美元,同比去年周期下降了 29%,这一数字也让美国市场连续5个月保持同比去年下滑的势头。

去年7月,美国游戏市场销售额为11亿9000万美元,相比而言今年的统计数字 下降幅度非常明显,这其中无论是软件还是硬件均不如去年同期。据统计,本月所 有硬件主机销量均同比去年有着不同程度的减少。X360下降幅度最小,售出20 2万 台、下降2000台、PS3售出12.1万台、下降10.3万台、Wil售出25.2万、同比下降30 3万,是当月下降幅度最大的主机、PSP售出12.2万,下降9.9万 NDS售出53.8万。 下降7万、依然是销量最多的主机。软件方面、任天堂接出的体感新作(Wi Sports Resort》党借50.8万套的成绩来登本月软件销量榜头名状元,EA的体育新作(NCAA



\*对于这种上至老人下至儿童中至妇孺的全民向游 戏,无论在哪里都是注定大卖的。

Footbal 〉也取得了不错的销量。 37 6万的X360版和37 4万的PS3 版分别占据了榜眼和探花的位置 。 另外, 由于任天堂的新体感控 制器 "Wi MotionPlus" 同捆 (Wii Sports Resort) 一起销售,加上 要悔贤,该控制践本月销量会比 50 8万只多不少。在普遍不景气 的本学度美国市场,老任又一次 开心地窜了。

- 被抽中的用户無按響邮件集示述
- THE SECTION OF THE S
- **美国工作等全个发展等 44.** 或用要等到8月20日开展
- ●FA 正式确认了著名动作射击游戏维 r (Maria e 1907) and ABR Rengio e Trapa (Maria Maria e 1901) and ABR
- (多河田東开入衛隊外 MAGA(東京) 日本工作をディ 大変数な) 久藤(東南日本部) 2011 · 大芝那的是美丽
- ●編纂VGChartz的统计數据。微數在 (大家) 5.九金**斯明皇**母公司了 (大家) 5.九金**斯明皇母公**司了 也以每周3万春的速度不管理論。







#### 《超级机器人大战 NEO》最新情报 原创主人公公开,新系统披露

本刊讯 BANPRESTO公布了 WI平台新作〈超级机器人大战 NEO》的最新情报,继从前的参战 作品、基本系统外、本次终于公开 了原包主人公及 系列原创角色的 情报。

本作原包角色的画风依然保持 了系列"帅、简"的传统特色。老 粉丝 后就会有亲切感。游戏的男 主人公是 名叫稻叶驱的高校三年



級学生 CV 川原元幸 ,拥有 ↑由于本作参战作品大多抵龄化、不少人戏称本

超出常人的优秀身体奢活、是个待 作为"超级正太萝莉大战"。 人外事偏質人情。无论什么时候都充满自信的热血香年。他的弟弟稍叶天音也是 主要角色(CV 日高のリテ), 身为小学四年级的小学生, 他有着非常像女孩子 的外腺,不过似乎有着特殊的身体能力、成为了母规的生体CPU。夏莉(CV 伊 藤静 ) 是一名温柔美丽的19岁粉组,和自己的哥哥一起在异世界进行考古学的研 究。茶欧丝(CV / | 村方梨阿)、利巴利斯 | 伊藤健太郎)均是异世界研究机关 的重要干部。除了这些美型的原创角色外,眼镜厂还同时公布了新战斗系统"突 破攻击",能进行敌人无法反击的单方面攻击,类似MAP攻击且不会伤及同伴。

本作即将于8月27日推出,算算日子也没几天了,广大机战饭们赶快拿出 Wii,整整空间,热热机器,准备迎接战斗吧



### 《最终幻想 14》制作人谈 X360版 我们还需要与微软进行磋商

本刊讯 在德国科陸举行的GarnesCom 2009展会上、《最终幻想14》制作人田中 弘道谈及了很多玩家们关注的话题,其中有关Xbox360版的话题颇为值得回味。

SE虽然也参加了本届GC游戏展,但其表现却出乎的低调,并没有进行过多的宣 传,仅仅是把FF13、FF14以及 些开发中的作品象征性的展示了一下。不过这些业界 大脑们并没有流过媒体的关注。FF14制作人用中弘道被问及新作开发平台问题时,也 进行了耐心解答。据其表示。当年制作FF118时,就是因为有硬盘的X360而帮了大 忙,从而使得PC版的移植相当顺利。而这次新的FF14,最初也考虑过X360版,不过 因为微软的Xbox IVE政策与通常的互联网有所不同,因此运营上会存在一些问题,这 需要和微软进行协商认成某些协议才行。因为目前为于FF14只对应PS3和PC平台、意 思就是X360版不会在明年和其他两平台同时推出。

换句话说, X360版的FF14依然有推出的可能性,就算不能同时发售,像FF11

样后期移植也是没有什么技术问题 的,问题只是SE原不愿意的问题。照 制作人的话说,不出X360版是因 为LIVE出了问题,与SE的运营方式不 符,其实依照FF11的经验应该是不 存在这种问题的,既然PC版都能出。 与其器相近的XboxLIVE应该是举手之 带,看来,是微软的工作做的不够。 SE明显是暗示"微软你该塞钱了"。 就像FF13一样, 拍唐, 可不是免费的。



↑从外表到骨子都示遵FF11的FF14. 放到哪个 平台都轻而易举、但微软必须用钱买。



#### SEGA正式公布PSP《梦幻之星 携带版2》 大幅强化战斗操作,目指打造最强联机游戏

本刊讯 SEGA公布了PSP人气多人联机游戏编篇 动作都将加入进来,一改前作抱受诟病的单调操作感。 〈梦幻之星 携带版2〉,回应FANS们的熟烈期盼、新作 在前作的基础上进行了大幅改良与强化,不眠不休的联 和ラ夜又栗来了。

本次新作的舞台设定为前作SEED事变的3年后,世 界观也同样承袭沿用。主要角色都经过重新绘制、形象 溴然一新。游戏类型依然是ARPG,角色战斗时的动作 被大幅强化,紧急回避、防御、蓄力射击等丰富多彩的



↑PSP现在已经是多人联机游戏御用机,一个好题材。 一个优秀的联机系统,人气就不会低。

新的动作元素会把新作的战斗带入到全新的高度。提 称,开发组为新作聘请了豪华的声优阵容、除了剧情 角色外,玩家自创的人物也会拥有超丰富的语音种类。 语音收录量是前作的两倍以上。此外关键的多人联机系 统也经过了优化,网络环境对远程联机的影响会降到最 低限度。玩家们对前作提出的众多建议和好点子,都会 反映到本次新作中,打造一款集大成之作,是开发人员 一般的目标。

于去年发售的PSP〈梦幻之星 携带版〉在日本受 到了极大欢迎、短短数周销量已经超过了50万套、该 作不要获 708年度CESA游戏优秀奖。这也是《梦幻 之星〉系列自打MD时代以来获得的最大成功、可以 说是为系列焕发的青春。这样一款老经典题材搭配上 PSP优质便捷的联机功能后能如此成功,证明了任何 作品都要迎合时代特色、属于创新。这样才会有出 路,期望(梦幻之星携带版2)获得更大成功。

(Broke to manually) : E. . . .

Transmission Company Constitution Cons

en) nakan/oo (antoneomian) (antoneomian) (antoneomian)

●養新的 利益素 多數數符集 计 前段时间上市不久 的 《第公主》 美術优异的豪质 — 举录上了第三的位 

## 轻薄版PS3港版首发,9月1日全球同步上市 原礼品慵赠玩家,影视明星齐亮相热到推场

布了新型薄版PS3, 世界各地 - 系列相关传言纷纷不 政自破,与此同时,SCEH(SCE香港)宣布,"轻 薄版PayStation3 "将在今年9月1日率先在香港上 市、比日本还要提前两天。

PS3 Sam是GC09上SCE公开的名称,也是这台灣 机的 正式官方名称, 而香港方面发布的薄机名称已正 式定为"轻薄版PlavStation3",显得更为通俗易 惟。本次基版的发售日为9月1日凌晨00 00,和欧 姜敷在同一天,不过因为时差关系,香港的首发还是 比欧美版早了至少4个小时,也就是说港版才是事实 上的全球首发,而日版则要等到两天后的9月3日才会 发售 想算 时间入手的玩家不妨选择港贩更为实 惠。轻薄版PlayStation3的首发价格为2399港市、约 会人民币2114元。

据悉,香港的铜锣湾京士领街当日还将举行盛大 的首发 舌动、除了玩家们的合影留念外、还将有每台

本利·训 贿者SCE总藏平井一夫在GC09上正式公 超过2000港市的赠品发放,包括PS3无线手桶、主机 立架、首葉站紀念Tee等丰厚礼品。

另外、本次香港首套会还将请来人气敬星影星前 来排场助兴、众名论星陈们将为PS3保驾护航。



# 游戏厂商们眼中的"PROJECT NATAL"

"PROJECT NATA." 微软在 今年83上公布的360对应体部设备,每 今年81上公布的360对应体部设备, 确定,但其所应用到的态色性技术的 有可能实现的何意识法还是银句形式, 并且多五家的明意。之而更是锡田了 PROJECT NATA.还将延伸的其他领域 例到20/mtotovs及股塘体平台等等,不 不过这些家家军上在原则之中。

不过这多类类平在这种风工中。 那么,这项部的自己的周刃突着能 为大意带来您有的能量游戏评了。还由某 为大意带来您有的他里游戏评了。还由某 行,只有游戏开发南切了是实实在在将硬 内。近如身是整约工具,只看他加入实现的 人。近如身是整约工具,只看他加入。 用工具的人一样,既然加上,在 PROLECT NATAL已经被而后中产的的 。 旅水厂而仍实发起如何看待在的呢。

● "我对使用Neta!很有兴趣。我认为 通过这个周边绑能采取许多非常酷的点 于—— 包括在电视游戏中引入离数十三 5 等级。 我现在还只是大致看过一维 Natal的演示视频,实际上级还没有真正 深入的使用和研究过它,但是我想算善 市定会使用这项周边所提供的功能。" ——《分别组购 断罪》开发者Steve Masters, 育器

就在前不久,《分裂细胞 斯爾》 交款游戏的发管日期宣布从今年年底超 则到明年,虽然官方的说法是为了让游 攻局量更进一步,不过从上面这段话来 看,很有可能是有影면看到E3上的 Notal之后,临时决定转送 功能加入 對新作"斯维"之中。

● "Natal-不仅仅可以使用它擴像头深 提供的功能。同时也别怎了它还有个爱 变见。崇声看他可影似之有效结合的话 特全事或强大并且有取引力。 (作为— 你们下到即均能对效而已一款可以直接 档动选定价格品。同时也可以为均据供 发够的精度让你指示手下的废斗导位们 该去期度。是在今年已艰上调到的量 该多期。 发在今年已艰上调到的量 5.E.》可以通过学种体源平是调的。 5.E.》可以通过学种体源平是等处于 行。 但是是过空途种体源平是等处于 ,但是是过空途神位源平是等处于 排放了。"——《汤姆克兰西·末日 之龄》不是常规的问题。 末日 之龄》不是常规的知识用等等处于

Plater这位老兄原本是育碧上海分部的老总,如子母系和图影特利尔分部,也算是"高升"了。毕竟育碧族下的工作室中、上海分部的实力虽然也不

错,但还是蒙特利尔最为出名和得到大 家的认可。而汤姆之一断系列的惯例就 是奇数代件品由蒙特利尔负责,俱数代 作品由上调负责。从WM的代的(赤铜) 开始,有碧对于新主机都功能的尝试 就颇有做为天下先的勇气,看来这次也 不会例外。

● "你有使用过Natalima,我们已经认 真研究过过较度了,它确实非常酷。单 个例子,我们会几在客摊。被是几在客摊。就是 行走。它都会迅速而滞确的加以识别出 来。 连但还有许多非常精彩创业方,不 这块深被我不确定 《非兰本郎》会用 致之中周边:此外,要个人而曾也不是很 确定我会对这个周边投入太大地面的 为一一我是一个情懒的人,能得动弹, 投不概件的数过得累个一幅糊涂。 一《求生之事》为 类 妻 古(h)的

──《求生之路2》开发す Faliszek、Valve

"反对"的声音出现了,看 来体感的玩法虽好,也不是乐有 玩家、所有类型的游戏都适合般 成体感。尽管玩游戏身体动起来 比较有代入感,可要是长时间之 企个玩法确实也有够累。而且, 要关键的一点 虽然Natal代表 了极为先进的技术和很大的可能性,但 对于游戏厂商而言,如果只是将其游戏 简单做成类似Wi上面的那些的话,那 么实在是让人沮丧。

● "作为游戏开发师,我们经常会看 到这类师的点子和设备本形撒出, 我不可能每一句影会等。显然 会有人去尝试它。我们会研究和考虑是 在 支持Natal,不过我可不保证什 么一一说实活产可帮规则的选择 Epic的经典作品都不大可能会采用这 种新玩流。"——《战争机器》开发者 CHE Blesznesk, Epic

卷来连大名鼎鼎的战争机器之父也 暂不考虑开发对应Natal的游戏,毕竟 从他的考虑而言,战争机器这款游戏未 必基合Natal。至于新作的开发,怎么 着也得先把3做完再说了。 □文/北斗



# 音响小说"神作"《428》劈腿的理由!!

在Wu上深受业界和玩家们好评的 音响、说类游戏 (428 封锁された返谷 で) 将推出的PS3版及PSP版已经不是 什么新闻了。但令人惊异的的是,两款 使品朝森中Sp ke发誓。

中村男一(Nasamuna Kouch)是 在从NSOFT社长。他是《希切集》等 音询小说、《不可觉此的迷恋》系列等 必多作品的物流者。也是《428》的列 从多作品的物流者。也是《428》的列 明日都是史田SEGA来处着的、不过这 个契约自从规模《428》发音。对它以为SOFT的自己层 开了。之后虽然CHUNSOFT的自己层 开发售,不过同为《Games Avere During)的 的Spirica,传来了可以帮忙展开全多的 须息,于进CHUNSOFT被将拜托给 了Spirica。

虽然中村光 表面上说的好听,但 实际上是对Wi的销量并不满意,就像



MMV正在准备将其Wii上的作品进行向 高清主机PS3移植一样,CHUNSOFT也 将(428)作为一颗问路石、想在P\$3 上进行一番尝试。而且中村光一表示 (风来的西林)等CHUNSOFT的代表 作今后是会交由Spike来发售。并且还 会积极的开发两社联合的新作。之所以 CHUNSOFT选择与Spike合作、主要还 是看中其在PS系平台上的可观销量。 也就是说以后PS系主机玩家也有很大机 会修玩到〈风来的西林〉系列。Spike 在PSP上发售的(喧哗番长3)和(侍 ボータブル、最終的領量都非常 令人满意,他们对于让一款游戏如何 今玩家用户群能够接受相当有经验,中 村光一也是看中了其这些资本,而且 两社也可谓是门当户对,如果是找SE 来发售的话,那就不是在問 层面上 来协商了

> 中村光一还表示,收到得 等PS基生机用户的要求,希望 体28)能移植到PS3和PSP两个 平台上。基本上要求分佈奏, 类是"我们要不负离清版的"这类 的画面派,另一类则是"我们想 用掌机玩"的意见。假显然,这 用掌在VM上是无法实现得。

深以CHUNSOFT回应用户的办法就是 於立即值。因为自物色高海海山 可当此已经找不到其它能够放下压够内 有的顺力,所以想要或他能了它3人 但UNISOFT设有第二个选择,率机力 面也是即度,只有FSP上UMO的分合量 是Ww版的SD画质,也几乎占该了一量 是Ww版的SD画质,也几乎占该了一量 是Ww版的SD画质,也几乎占该了一量 企业转被必须必由,是以OVD为指字不表现 HD画高那故障型少涨超了3米产呢。而 Chun 系统,所以决定只有它34印SP的 经租车来能少别的发挥。

減定在 (428) 別附发售可就有玩 家要未格值、像PSS的 (密火起車) 还 有PSP的 (かまいたちの夜と) 篇) 、(街 运命の交差点 特別篇) 这 非件品的提出也是一个理由。 及其形式 (街 市 的PSPT版章都對稅表產權电子 音像小说这种游戏在路上玩再合适不过 了,所以 (428) 不在掌机上推出必然 終取得不错的收入。

而且现在高清电视已经逐渐成为 了主流、和家人 起生.后,在私人房 间内有高清设备的用户会用PS3来取 (428),如果出门就可以用PSP来继 领享受(428)。而且PSP的中断功能



↑在东京深谷的街头。(428)的广告额 处可见。

至5元。 能够驗时继续游戏,这点非常厚道,就 像是拿着一本书想看就看一样。

# 著名游戏音乐家杉山浩一

## ·支持新著作权法,对烧录卡深恶痛绝!

很久一段时间以来,绕录卡一直是任天堂和各大 游戏厂商的心腹大忠。这美产品最初只存在千日本 欧美等游戏主市场以外的国家和地区,其中大部分地 区的经济处于发展中状态(如中国、东南亚、拉美等 地!。作为盗贩产品的后继者,烧录卡和以前的盗事 光盘,游戏卡一样,只在有限的地区流行。在过去的 3年中,正版在日本欧美馨及、盗贩占据其他地区、菏 方基本上处于"谁也不能给对方造成较大影响"的基 但是随考经济全球化的发展以及网络的普及、统 录卡、自制系统、刻录光盘开始在全世界普及,一直 以来处于正版势力范围的发达国家、第一次感受到完 太的威胁。由于烧景卡利用法律上的漏洞。不像鱼那 光盘一样明目张胆地侵权,但是它给游戏界带来的冲 击却是前所未有的。经过几个回合的较量之后, 日本 等于在法律上开始全面禁止烧录卡的侵权行为。在今 三上半年,日本的参众两院以一致赞成的方式通过门 将于2010年开始实行的新的《着作权法案》,明文规定 游戏的影像和音乐也属于被保护的范畴,除了在闸车 发布无授权的ROM、ISO等文件属于违法行为之外。可 載达些遊販游戏也是违法的、虽然不必负担刑事方面 的责任,但是需要接受罚款等处罚。对于打赛边球。 操在发色堆槽的侵权产品来说。这类是一次省底抽获 能的彻底打击。

《海辛书惠沙》 原列的作曲家。日本音庆审节政 为级《从55年亿) 评误及的用于一些生继维景于便犯著 涉取问题接受了联动。作为一个协选家法,关注如识 之状保护的人。 杉山先生对于这类侵权产品一直采取 实决格的态度。在200发售。 各种指表于再次大声走 而于一年的时候, 杉山先生的评论也并是对这个话题 最好的回答。

#### 情问您对于烧录卡有什么看法呢?

新山推一(以下簡繁杉山) 競費个人育言 医素体炎 守这类东西,就像把"小偷作案的七种道具" (指领 紅、螺丝批、开锁道具等犯罪工具) 卖给大众一样。不 着钱就拿走别人的东西,这就是偷盗,这是社会中每 个人都知道的常识,是不是。举个例子来说,你到了 水果摊前面,不付钱就拿个苹果走人,那就是原手牵 **学的行为,是明显的犯罪。在太部分人看来,这种眼 确看得到的盗窃是犯罪,这一点很好理解。但是对于** 感些没有具体形态的知识产权来说、当它们被盗的时 候,大家却不容易看到。像游戏、音乐、电影这些具 有经济价值的知识财产,如果不付钱就拿走,那也-样是偷窃的行为。而像《卖烧录卡》这样公然出售着 窃工具的行为,是绝对不可接受的。不过,在法律上 要对这类行为采取行动,却是很困难的。如果是公济 贩卖盗敲软件,或者在网络上教布盗版软件下载的话。 **那是明显的违法行为,要制载他们是很容易的。但**推 如果只是单纯贩卖烧录卡的话,是很难用法律进行规 制的。虽然通过修正著作权法、从明年开始贩卖烧录 卡也是选法行为了,但是要具体揭发这些违法的行为 是不容易的。因此,我觉得现在应该考虑一下、应该

——从明年开始实施的新的《著作权法》,虽然明确地 提到了在网络上下载盗版的音乐和影片也将构成违法的 行为,不过,游戏也是被保护的内容吗?

杉山 如果受保护的音像制品包括音乐和影片的话 🐰

·明沒有兩程到清流,逐業應至效也或在安保分的 范围之內房,因为提在的电子测效中也包括音乐和电 影的部分,通过伸下操作权工来保护的取产权,原为麻 生产有着的往上张可以提供有相当长远影响。 因为麻 生有相是全发了现代的原则,他必需求高生力能的 计对线系形值社关地报的解定,他必需求高生力能的 还据之内支援才等——平过发展转骤日本接了资格 或者的批准。他们对意思力等。

——对于这个问题,音乐界有什么想法能?

杉山 老实说,我们作曲家能够一起工作的机会不多 所以我也不能掌握所有作曲家的见解。就我个人所知 。对于电子游戏有很强版权意识的作曲家是不多的。可 是关于这个问题,不能仅仅周限在音乐的范围内。 (音 美术、编程等等)各个领域的创作者都要考虑对 策,因为这是大家依靠自己的努力创造出来的知识财 却被别人窃取了。此外,因为烧录卡是全球流通 的东西, 并且侵犯了所有国家的知识产权, 因此这也 瑟全球的创作者必须考虑的问题。就全球来说,不止 在日本要取締这些侵权的产品,我们考虑的对策必须 商向整个世界、我听说大部分烧录卡都是在一些固定 的地区生产的,在当地也有很大的市场。现在人们的 智慧财产,受到了系统的、大规模的侵害。而这种侵 害往往被人们所忽略。现在有一个词叫"软实力 日本现在对世界传播的文化,包括游戏,音乐,动漫 等产品,对于这些无形财富的损失,我们不应该继续 采取轻视的态度。

一面何能对于健康结果特色人。有什么看法。 "如一眼而有形的东西、都是具有的始 的树高、我希望这些人概算从识别这一点。但是在希 该口配社会对于海识户权的最识和应度之后,是是杨 随以为一日本原本等多方面继续更多。这些是被 原义之。因于知识产权的认知线期间。多识线差及, 综个家义之是。因为的日本第下上是主读的国家。要 或者了许多同始885上的服名而言。现在层统还有和多人 认为一番件权限不合理。我也有对别人从来实 该规模和或出现不必有表人。



着名作曲家,游戏音乐家。QQ音乐育序制作人。目2 音乐著作权协会(JASFAC),成员、从80年代指数3 今,曾经创作过作多歧支人口的歌曲,像《亚来参多 发始少女》等等。SQQuare Enix合作制作音乐参布 与模井健二、鸟山刻会称DQ系列铁三角。

表类得主篇设备论量论 (还不的机实地干一条单位。 但自己要指示,是不可能之际实施的实施。 100 元 10

注:本文所提到的有关法律法划,原日本地区近 期内的法律,访读内容为杉山浩一先生个人观点。 本刊立场无关。

贩卖烧录卡的行为,就像把"小偷犯 罪的七种道具"卖给别人一样!

# 100万出货是白菜价的罪魁祸首?

#### "MH3崩了!MH3坟了! MH3要跨平台了!"

景近网络上流信出日本一家小英語 於學育信息。 故中基立出的一系列游游 他的令人你等。 包括《医物雅人》 在内 防立即大作知短一两次被赚到了首案的 一举价格。此死像又引发了热烈争论。 有美日本市场,三级的活躍又被挑了能 来,其实,这个东西不至杂,火震等。 能入和后属有象产量化了有空态。

### 销量与出货

要弄清崩不崩坟不坟的问题,首先 要知道出货和销量的关系。日本厂高开 发出的游戏,基本都要爆各地区的大小



「如此迅速的价格下跌很少见 。体CAPCOMstanks公计不足了。 **厄的情况可能并不如厂高预料的那样**。 《條衡階人3》8月1日正式发售 ·天是周六,首周销量统计即为规 周田两关,高达两天的销量器统计 養字上来看,可以说是相当的火糧、先 应目 4Vii·最高销量的第三方游戏《末 贱达人Wii》财至今日累计也不过58万 《怪物猎人3》超差前者已成定局。当 ■Wii硬件也在该作的模动下無升到不多 万多台,可谓风光无限好。但实际上 零售商方面还是积压了根多存货没有销 作出去。更享要的是,CAPCOM方面的 大量出货还等着搬进零售货的废房。据 本作上市前的消息, CAPCOMM 《優物 猎人3》预定的首发出货量是100万套 也就是说,首周的52万辆量只消化了其 中的50%左右,还有一半的库存没被卖 出坐。CAPCOM确实失策了,MFI依靠 BSB版的火爆而名声大堆,玩家要被大 扩充,M+P2G的300多万销量至今还在

增长,但家用机不同于单机。100的出资 重新了Win的第三方面波束设定在是对高 的目标,而且还是首发出货量、该何和 今的日本还有哪个第二页是在家用机上 5支久大口,除了作用口,MI图价还没 这点面声转级形。消化率G9%,新下新的 万金CAPCOM重束是可能要进

#### 供大干求。

商场一个永恒的定律就是物以养态 養和於貨幣獎。《怪物猶人3》出貨畫 了整整一仓库的游戏,但在火热的首 爱过后,有些零售店发现自己的库房的 还有不少库存没卖出去,原先预定的货 又要接连不断的运进来,库存的压力对 零售商实在太大了。急着把手头的贷实出 李尽快讲来下一批、旅后再纸架表, 宣测 把预定的货都卖完。减轻库存压力,也减 少自己心脏的压力。库存的压力就像在 如火石头, 压着零售高们喘不过气。把 库存尽快消化掉的心理促使一些零售產 衞价晚实,甚至把7840日元的《保物理 人3》降到2980日元的白菜价来卖、实 在是令人大致眼镜。结果显示,少数等 售商的这种做法效果是很里著的, 就在 白菜价出现的24小时内,商品页面上的 序存藏已经全部备完。显示有时无效, 条持下批选货的到来。这种情况就像保 份大规实一样,价格的下滑真的让火不

游戏的限定版,同糖版价位还是很稳定

的,毕竟收藏价值推在那里,即使时间

流逝其价值也会不降反升,一个<u>意</u>予一 张德科片的通常服就别指基了,谈到

带来的结果。

□女/御護

# 5.55的世界哀鸿遍野?想玩破解有时真不易!

不得不说,虽然这类高论难免有白 它年被还抢犯服子的旗链 但是对于使 所记忆结束或癖的报意来说。SCF每次 对系统安全进行升级堵漏的时候,大家 约日子就会难过一级护jmi。在500M33 花、果饱针对破解和自氧系统的的 花、果取了比以前更加重明的态度。本



来Da 为Dark Alex 河歌 7、新出的5 50系 统可以解决一部分问题,但是PSPGEN 又植出一个新系统, 举干掉了自以为 得意的加密者、于是SCE在咬牙切齿之 金、加班加卢德出了551和555. 并且要 求软件商给今后的游戏一律加装新系统的 升级软件包。随着 装甲核心3 、 对 战传说》、《特种部队 以及即将推出 的由战神克里托斯客串的 灵魂能力 破碎的命运,以及 天珠3 、 GT赛 车Portable,等游戏热潮的降临。玩家 们开始面临一个尴尬的局面 即使这些 游戏被DLMP出来。在没有新的自制图 件的条件下,这些游戏也是无法玩的。 这才有了之前暴玩家在论坛上推心/立血 的 幕。不过话说回来,折磨玩家们的 并不是老天, 而是SCE。

> 但是SCE也有自己的通理。我们辛辛喜高级出来的商戏、你们 分钱 不花,从两上down了就玩、而且 人都分人用的形是粗暴的记忆棒。 别说第一方们的利益没有保障。就 建SCE 本家力此付出的损失也 そ处 报销去。即时解游戏员全无法 第一次,你让我们喝蛋让风去吗?

毕竟也是在业界操解展打这么多 年了,SCE对于自制系统的玄机、以 应便 个细胞的的问题。 告先、玩字 需集实的尽一级处身有旁侧下。 完据,但是在理论上是需要尊重SCE 必及 各软年命的如识序状的。 不过理论仅仅 规则。 SCE就拿出现的广线过。 那式不 员的人未常就完好十为进行规定 那式不 自制系统的出现的打破了这个规则。 使 反享自任有网络的存在,不必要守协 实现可反对自己思索的游戏。 另于玩家 来记。这多然是对事、牛皮健即在在他 来记。这多然是对事、牛皮健即在他的



益、上午5.55·國的网络长套市在本 在 智句中果人, 也会的任五公 的高家未过。 唐木野钱是 个人, 后 随, 所必款件高对于SCE升级票领封会 新闻的方面解取及场的态度, 在这种 后面下, 款件商把赚钱两整路社在 有键整件在各个级额,但身上。 园场自 最级、新成了股票的。 第 「罗巴尔战争上 业的加密级等之外,来自厂场的整合与 或物处量。 个是重要的原因。

但是破朝工作总是各人做的,你不 內我放上,演自朝系统不但可以出名, 而且还会得到银当 部分人的支持。所 以在 M33 不 數的 今 天 PSPCEL N SPSP TA、PSP 100 18 等更 8 的。说不 所来 都在 为实现破损5 55 而 努力。说不 所来 家着 到交路 视点的时候,就 会 有 斯· 自世级的。

# PS3《神秘海域2》中文版确定!



这两个月有个比较明显的现象,就是家用机的中文游戏方面,素尼PS3似 乎突然爆发,中文游戏的推出速度明显比微软的360要高了。特别是近几期, PS3中文游戏接 连三的发布并且即将发售,倒是360方面则沉寂了许多。

PS3上的大作(神秘海域2)(台湾中文译名(秘境探险2)中文版的相 关消息已经明确、游戏将于今年10月15日正式发售。中文版和其他成本全球 同时推出。限定版价格2290新台币(约合人民币475元)、普通版价格1980 新台币(约合人民币410元)。本作未发售前便已受到很高的关注和评价,这 次中文版的推出还是比较值得PS3玩家考虑的。



#### **EXPRESS CHINESE**



之前Wii上的DEMO版(怪物猎人3)的中文版前两个月已经由汉 化爱好者发布了,不过前不久随着正式旅游戏的发售,对于正式版 MH3的汉化问题也就成了众多怪物猎人粉丝们最关心的问题了。

关于本作的汉化问题,目前已知的是免友汉化组宣布已经开始 着手〈怪物猎人3〉的汉化工作了,而且也发布了几张汉化图片。不 过该汉化组之前也占了DS超大作DQ9的大坑、这薪政的又化也是

项巨大的工程。同时着手 两款大工作量超大作的汉 化项目,也不知最后能达 到怎样的速度和质量了, 希望不要因为赶工导致质 量太次的好。毕竟是爱好 者众多的大作。



前几期介绍了索尼中文团队的日常工作以及汉化过程的 主要流程以及有可能遇到的各种问题。那么,对于这些汉化 成员来说,他们觉得中文化过程中哪部分最为辛苦呢?

陈云云要示警务的翻译和变发状况不断的脸错尽管会奔 **遵许多经松的时光**。但对她而言最辛苦的还是掌握开发进度 和调整日程。既使必零也仍需同时负责数款游戏,怎么让倍款 游戏都能确切赶上预期日程需要动用相当的脑力与体力。尤 其是凡款大作同时进行时,怎么在调整工作时间之余,绞尽 脑 / 稱出理由止其它部 ]相信这安排确实合理是很要命 的。还有就是替脑袋迅速升降、比方说帮(多罗猫)思考企 划或翻译时,必须假装自己是个喜欢可爱喜物、讲话轻柔的 傻妹妹,可是下一瞬间或许就得变成杀人不眨眼的特殊部 队,据觉不止是兼具男女的双重性格或人格,灵魂倒错等也 **都是家常便饭了(笑)。** 

林柏毅表示最辛苦的部分要算是翻译拿捏和除错,举例 来说前不久的(小小大墓球)、(战鼓响打碰2)和(勇者 实在太嚣张or2)

虽然玩起来轻松 愉快, 但游戏中 对象和道具的数 量却十分惊人。 感觉就像是在翻



译辞典、特别是 一样,但豪无疑问都是付出大量心血的。 张or2)中充满 了各种典故和冷笑话,要让台湾、香港的玩者都能够在玩

**游戏的时候会心一等实在韭菜闲难,翻完后感觉整个人都** 被摔干了。而这三款游戏其实作业的时间都十分紧塞、发 售日也很接近,各项作业都是同时进行、要精准掌握时间 也很辛苦呀(汗)。

周绍竹则认为大量的翻译固然辛苦, 但游戏尚未开发时 完成的凭空想象的翻译要添难度。此外,除错必须在极为有 限的时间内有效率地进行,依游戏不同、暑以各角色游玩, 收录中英文字幕的游戏更需以两种语言进行赊错。因为必须 考虑到各种玩家玩游戏时的环境,PS3的游戏还需以HD和 SD的分辨率分别检查,若有疏忽可能必须订正、导致延误 发售日,是大家最不愿意遇到的情形。在如此分秒必争的状 态下必须同时进行说明书翻译、准备宣传素材以及新闻稿等 关连作业, 因此如何有效应用时间也是一大课题。

刘明龙觉得配合游戏设定统一呈现方式是最难的。今天 即使翻译正确。但是呈现方式味道不对的话,还是会觉得很 奇怪。就像纷比较高年龄层的玩家玩的内容你不能从头到尾 用可爱的语气、给低年龄层或 级玩家玩的游戏却用很深奥 的字眼是同样的道理。再加上还要配合角色个性呈现不同的 变化,个人觉得这是一个永远的读题。

余升融认为应该是英文游戏。毕竟日本文化和台湾相 近、在翻译上也は较容易能翻出原味来,但欧美游戏在尺度 掌握或要传达的意思上,要原本地呈现出来就变得些困难。

灯笼)。本作县由日本-Software公司代理发行、 由Full on Games和Brocco i开发制作。是一款以 轮回转生为题材的传奇式文字AVG新作。游戏的 开发阵容团队还是比较强大的,请到了开发过〈魔 界战记)的日本-Software参与企划制作、让普 开发过PS游戏《久远之绊》的Fullon Games协同 开发、以制作《银河天使》配乐而闻名的Broccoli 则担任游戏音乐、歌曲等创作。

〈梦想灯笼〉是一款以"轮回转世"为关键 主题的游戏,以日本东北山间村落荣重村为舞 台, 叙述承袭家传"琉璃玻璃焰天流剑术"的青

近期PSP汉化游戏

年生角版守整志,和一名在黄泉世界徘徊的少女 之间的悲伤而又优美的爱情故事,与突然出现的 恶鬼展开自平安时代持续至今的人鬼之战。

本作的汉化经过了汉化组近半年的努力、量 然仅就文本来说,翻译最看似并不算大。只有 76DKB左右,但由于最开始的翻译人员只有2人, 所以实际上也够忙的了。



尽管前不久刚发布的〈口袋妖怪 白金〉的中 文版很有可能成为这个暑假人气最高的NDS汉化 游戏了,不过小编个人意见呢还是建议大家等完 姜藤田来再玩。至于本期,即有三款NDS汉化游 戏陆续发布。它们分别是〈樱大战因为有你〉、 (O版新世纪福音战 t )和(牧场物资 欢迎来到 风之集市)。

NDS上的这款模大战,与系列王统作品不同。 属于迷宫类型的作品,不过对于喜欢本系 列的朋友而言、自然也是不会错过的。本 次发布的汉化版由于本游戏中动画语音等 素太多,加上格式特殊,所以游戏中的过 场动画与带语音的动画是无法汉化的,而

且游戏中因为能够语音输入,所以一小部分语音 输入有关的人物名字会是原文。 至于〈牧场物语 欢迎来到风之集市〉,虽然

近年来牧场系列的推出速度让人感觉实在是有 些过快了。不过喜欢它的朋友仍然还是有不少 的。本作的翻译经过了汉化人员们近8个月的努 力, 其中有许多都有系列汉化的经验, 一些专有 名词还特章颜奇词典、质量还是有保证的。

近期NDS汉化游戏			
旅戏文称	,是任程度	x存缩	
提大级治力到了	三書子で	295,6	
Q版新世纪福音战士	基本電腦	曲等化化组 3DM 仅化组联合仅化	
古经数方式 法未免刑 大學市	<b>丝×字</b> 基	SOMMAYOME \$1178	

NINTENDO WI	本年課名 放图 T 双3		200	2008年11月18日	
THE PARTY	动性直形	KOET	6900 -	F 75	
1771	DVD	1-2.4	でしまる最多化	·25 a.	

秦无疑问, (战国无双3)是当今(无双)系列的最强之作,目前已经公布了 本次参战的无双武将人数会达到史无前例的37名、《战国无双》系列一贯注重武 将的个性化,相信新加入的武将一定也是具有自己独特的风格。另外本作中还加 入新系统、那就是"影技"和"无双奏义·皆传"。还新增了"练技槽"和在战 场上使用道具这两项设定,本次报道正可谓是"分量十足"个人估计,这次无双 演武模式将不再采用个人传记的形式,而且是通过势力形式来展开。 □文/七曜

> 他是秀古最得 和鬼怨手》。他是秀吉最得 为的军师改一 奶路城城

> > 图用原序助职降长子,

原名黑田官兵卫孝高, 幼

名方吉,号如水。

无比华美的绮丽姬将参见 史实上市北条军武将成田氏家之女 东国第一美女",在小田原 城陷落后,作为该和条件之一,成





冰岚、对敌人施展大范围攻击。



## 在系列中,首次登场的新战斗系统"影技"

借由本作中新增的"影技"系统、玩家即可像连舞一 般发动连续不断的攻击 但是"影技"并非无限发动、它 需要消耗人物头像左侧的"坊技槽";五跨宝珠形态。 通过消耗"练技术"玩雰即可以用影技动作来取有其他攻 击动作,从而连续不断地发动强力连击。这有些类似2代中 的"行云流水"、"青云之志"等技能。



加藤清正的"无双臭义",从图中 605万 应该是大范围 清兵型乱舞技。



"服用官员 P 81 "无双奥×、皆传 、无数极大 ·高敌人员团图 E. 然后召唤鬼之节进行政治。



所使用的武器为片镰枪。安上桃山时 代、江户时代的太多。幼名虎之勋。 是初代颇本藩主。 (5台译下"贱岳七

本枪"之一,骁勇勇战,被称为"鬼

国无双2 时 档 分为了 段,而" 无双槽" 与"转技术 同时蓄满的情况下,发动无双舆义 即可成为"无双舆义·皆传"。这种将全部蓄积

的力量--次性全部释放的招式,可想而知是具有 石破天惊般的威力的、个人估计能和《战国九双 2) 的技能"质乱3" 蟾姜。每名武将发动"无双 奥义·皆传"后、都会有全新的动作出现。



片镰枪裕起真空刃将敌人撕裂。



# E3大奖评比力



在今年83官方大奖中 共评出了15个奖项,而本次评奖 最出贝头的游戏并非事先失主度极高的(战神3),而是(神 秘海域2 / 本作以入图四项、得奖三项的超优异成绩成为最大 塞家. 它 共获得了年度展会大奖、最佳主机游戏奖与最佳动 作智险游戏奖。既然能在如此权威的评比中力压(战神3) 这样的超大作 这足以证明本作的超高繁质了。 □文/北斗



A STATE OF THE STA

本作美版确定在10月13日发售、欧版在10 月23日发售。而且还会于10月15日在我国台湾 地区发售官方中英文合版。此外同时还宣布了 在Amezon、GameStop、Game Crazy和 BestBuy进行预定的话,将各自独占一款DLC预 釣特典。其中GameStop的最为厚道 优先拥有 多人联机DEMO、DLC "复仇功能"。





"生的感谢点的感觉也很有特色 T生基环螺 外衣下角不止 全的插入了裤子之中,两边袖子都不同样式地卷起,抢鞘甩在 "不对称"的服装反而更让人印象深刻。

# 职业是专业官物猎人的内森

作为神秘海越系列的主角内森,德雷克,是一 个颇有些类似劳拉的专业宝物猎人。不过与劳拉稍 微不同的 点在干, 德雷克除了喜欢搜寻宝物之 外,还喜欢探究各种历史上的谜题。在德雷克冒险 的一生中有着许许多多精彩的传奇经历,其中包 括 被雇佣从未知商人处夺回中国元代蒙古油灯 最初的智龄发现了马可波罗失落的船队 目前正 沿着马可波罗的足迹返回香巴拉,为了拿回如意 石(Cintamani Stone)——佛教传说中可以实现愿 提的宝物 领导了取回传说中黄金国(El Dorado)秘 雪的雪砂、控到 F16世纪传奇般冒险高弗朗西斯·德

雷克的棺木,并拯救世界于未知古代疾病的危险。 作为一个时刻有可能与死神打交道的冒险者。 德雷克掌握了丰富的技能和经验,其中包括熟练运 用各种火器,游历各地、熟练掌握在各种地理地貌 下的生存技能、熟练掌握自由攀爬和绳路技能 SCUBA认证、经历过海滩生存和海底宝物搜寻。 有处理多语言环境的知识、包括中世纪拉丁语、16 世纪西班牙语、早期现代英语和一些印尼语等等 单独行动最佳,但是也知道团队合作的机理,比较 适合在小型团队里工作、性格方面乐观、上进、适

应能力很强。 足迹遍布世界各地 土耳其 然后会穿过尼泊 尔的婆罗油,到西藏的雪 上和窗马拉雅山以及更多 地方。这次各个场景间的

@2009 SCEA All Rights Reserved

切换不再只是一段动画。 而是自由行动。

# 来自开发人员的访谈。

我们是否驱将游戏主角德雷克看作 县个显坐怪宴呢? 因为我在玩第一作时 发现能是个万人迷式的人物。但是当我 通关后我发现事实上他杀掉了近400个 人, 俨然像 "个冷血动物……

· , 确实——事实上这个是我 们在游戏这个媒体上表现人物所要越来 超多地面对的问题。其实游戏这个媒体 形式发展到现在,其中的人物渲染的趋 安越丰港,不仅仅是图像层面上的,而 是从各个方面的渲染 比如人物性格、 行为举止、个人表现等等。有些人把这 个问题形容为"游戏内人物不可逾越的 性格鸿沟"。

现在,如果你完完全全地按照 部 电影来制作游戏,用一部经典电影来举 例子 如果你完全按照(夺宝奇兵1) 来制作游戏的话, 那就不会非常有趣 的。因为游戏是个主动的表现形式,你 需要打斗和射击的互动。

一方面来说,你能从角色的角度来 原养的感觉正是对我们工作的肯定, 因 为我们即选价角色相当的成功。而他的 所作所为正是你所做的、比如杀这么多 人 而另一方面, 你几乎是不可避免要 用"互动"的部分来映射到自己。也许 这听起来像一个"逃避"式的解释,但 是我们想要让游戏"好玩"。所以你不 需要太当真。

所以把游戏和一部电影作平行式的 对比患有点过了。因为游戏是一个不同 的媒体,我们只要尽量的让作品符合到 电影的表达方式,可是如果我们让你游 戏的两个小时里只遇到3个敌人。你一定

会设"太黑小了这游戏"。所以我们应 该需要做出一些妥协。

接下来是个简单点的问题,你能 介绍 下游戏这种"现代气息的寻宝 游戏"的创意来源吗? 有很多电影都是 游戏的创意来源、那《神秘海域2》呢?

很明显的我们参考了很多 东西。在制作第一集是我们就重组了很 多电影、书籍和漫画。

比如说一部古老的冒险系列《Doc Savage ) 或者漫画系列 (omics Tinti n ) 又或者电影,从30年代的Gunga Din到50年代的一些。 與到80年代和现 代的比如 (国家宝藏) 以及 (达芬奇密 码)等等。我们尽可能多的阅览它们, 而且 滴义一遍地不断反复,尽量按照

我们的需求去粕取精。 一个很大的来源于电影的创意莫过 干"平民英雄"这个概念了。这个概念 在电影里不算新潮、但是在游戏里绝对 不多见。这个概念就是角色的那些"不 熟练"的打斗、不熟练的枪法、那些一 看辦不長训练有景的反恐队员或者海豹 突击队的样式。反而,这些技能基本来 自于街头斗股又或者是"这样拿枪估计 是对的吧"可是从来不知道怎么去正确 的瞄准射击。

德雷克没有进过专业的训练, 当他 打出自己的拳头是常常会导致身体失去 平衡,而且打到自己的头,所以游戏在 制作过程中我们都在有意识地制作出这 样的感觉。但要实现这种还是菜鸟的打 4感,往往要做出数十甚至上百个不同 的动作、这样才更有真实性。

送作品中心,不了大量課題 机关,不过游戏厂商表示"我们从不 拘泥于复杂的解密而使游戏节奏下 隐 经终保持的财富等有额



各调从不过分严肃 首拉洛特会最级, 排取

和戏剧要素。开发时始终把 "滑稽蹩脚的动作风格"展 记于 .. 通过 些不时出现 的机智对白或者滑稽的桥段

徳雷立不是007、他从来3 会界全掌控自己, 为摆脱困境 財業设有计划地區用面图 切 东西。他从聚不会有'强力 或者变成超人的事情发生



# 或者神秘的地点

开发者想要大部分的冒险都 花在招笔"未触及"的地域。 与世隔绝或被时间遗忘之地。

#### 5. 游戏世界里存 以致信的超自然元

会存在神秘且看起来像 是超自然现象的元素,但这 **吹元素独体可能让領常支去** 尝试思考解释。游戏更接近 FX档案而非蝎子王。



## 顽皮狗工作室,

的占据稳么? 还有从2003年到2005年 3年内的散款"杰克"新作? 超皮狗 (Naughty Dog ) 工作室。这个曾经 加嘉产等称的工作室、到了PS3上的 (神秘海域)系列时似乎突然转变



# 全力打造PS3超大作



Pogo的法国斗牛多

具实的"飓及狗"
↑从最初成立到现在。顽皮狗
I 作室已经诞生了14年。

	木平 治名 神校等	木》 涂名 30位 节级2		(10月15日
	动作官阵	SCE	59 99 ₩	學支
1000	医光	1.4人	元に 本名書名の	自直恢复

## 在游戏中将会出现世界各地的语言

既然冒险足迹遍布世界各地。主角德雷克自然免不了要和说各种语言的 人们打交道。在本作中也继承了这一特点并且将会加以发扬,本作中将会出 现土耳其语 藏语 尼白尔语 冒险中将有成段的用外语表现的对由。有 重要的角色叫Tenzen, 你会在西藏遇到这个人 然后这个人将会 度成为 你的同伴 很有趣的是Tenzen不会说英语、而德雷克当然不会说鞭语,他们 的对白孰这样硬生生地开始了。我1]没有为撤语打英语字幕,所以玩家就和 德雷克站在 条船上了 你会想"他在说什么?"以及类似这样的有趣场景。

# 与自己的伙伴们组成小团队

+德雷克并不是一个人在冒险。他也有着 自己最为信任的 群伙伴。



现在已知的伙伴有这 次新增的Tenzen,以及前 作中的Chloe和E era, 据 迈他贷款最级终会是"5 个举" 因为其中一个是 條儒。游戏里会有很多同 伴同时出现的场景。

# 上生存下来的初代"嘡社 之一 第一部队的队 要实际让是提的英勇。 医神退治部队"芬里尔"选东支部的独 立研究者,在游戏是主要为主人公们等 供数例性的帮助。 (A) 基础资本的 是各种专一从并指上之间,以下等 下面等 特别的人 注意枪剑形态转换时候的区别

# LOO YAYDAK



## 合你的同伴们 邑和狂神死斗

集团对集团的战斗是本作最大 的特征,在制情模式下,每2 生物出类的时候都要与沟洞的 重视形式线。一起和第三人称 生物体战。从历中的第三人称 编新和同查等差别

## 》种多样的狂神类别 特玩家的讨伐

1 一腕了上次介绍的巨大狂神之外,还有 许多小型的狂神出现。最典型的是这种名 叫"扎伊哥特"的小性铜,在世界等地都有。



## 在緊急时刻救助瀕死同伴,原地复活

金融等。 全線送回賞集。 同《建善 表》的一个传点就是当年 序述的同样胜上按2 序述的同样胜上按2 原域行數功。不知該 系统表不是如生化5字的

### 大器类型和状态 在屏幕之下一日

一游戏的显示十分宣观。在屏幕左上方 有"神不同类型的道"。诗《体万篇》 OP 《神机子佛傳》和ST(耐力德》



03009 Hamilio Nemos Birmin, All Rights Reserved

# 面现文艺复兴时期的意大利



Alan Martinot. 为、《常高信条2》会此新代籍理题 15% 左右。他还以,15% 约特量 四次 那一个个参约 游戏平台——PSP上的《刺客信集 血统》。《表密信条》1 "七全始终原码增配上至2009年第一季度已3.5% 980075%, 代全始终原码增已进行80%特量进行。新发《多常名会》突破 不万胎口可待。虽然时间游戏赛季不得缓畅的别大,但这次是 会自物(《郭哲·泰名》2)仍但是 强度也。

# ASSASSIN'S CREEDII'S

本作是《非塞信息》系列的正技惯件,游戏的故事舞台从十字层东在封期的耶路游戏冲来到了文艺更兴时期的意大利,故事的主角是一名通明对立穿接通多的费泰律,为了帮家族實証而选择了复仇的道路。游戏发售自己发生,就在今年11月17日1



## 

「作为制度、导动原中的角色行文 在获审报也很重要,这样有 可能了解队轻松的目标设位。 片爾定2009年年旅放出,一共分三部、三朝 电影短片将描述二代主角Ez o父奈Glovann Auditore de Firenze的故事,这一系列电影短 片将作为(刺客倍条2)游戏剧情的序幕。

## 新增梅迪奇王宫的场景 去寻找秘密宝藏

这次展会新公布的画面中最令人印象深刻的 是Ezo使用达芬奇设计的飞行器在威尼斯运河上 帅气滑翔,穿越火焰与火盆的场景。

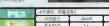


#### 黑色豪华限定版 预约就有新关卡

本作限定版内容包括 游戏 原画本、原产CD、3个类助关 末、角E20的可动于办。目前, 该限定版智定只会在英国、澳大 加亚等PAL制式地区上市,售价 分别为69 99率转和149 96 澳示。



· 画廊是意大利文艺贯 兴时期的标志。





# 搜罗各种游戏世界之中的金钱

"钱者,国之大事,死生之地,不可不察也。" 这是伟大的 孙子兵法 开篇第一句, 当然, 被我略略改动了 个字。从小的思想教育告诉我们"人,决 不能 - 切向钱看",但是、社会经验也同时告诉我吗"人、没有钱也是万万不能 高"。这个宝贵的生活经验不仅在现实生活中成为了铁一般的真理,即便是在游 戏世界中也能让人切身体会得到。

在游戏的世界中,有着各种各样的货币,而且它们对玩家们的冒险往往有着很 大的影响 设钱买不起装备吧? 设钱吃不起饭吧? 及钱往不起旅馆吧? 设钱开了 都没人给你复舌吧?

怎么样? 都不行吧。虽然说并非所有的游戏之中都需要用到金钱或是类似的设 定。但是如今越来越多的作品中都是如此的了,特别是追求真实性的那些游戏。其 实、关于游戏中的货币,有着许许多多非常有意思的小趣事。这次就让预门一起 来看 看。



## 思的货币 55

是作为货币,站且不管其到底是普通的金 银、宝石还是, 脏腐蒸之类稀奇古怪的东东, 那么即使 在游戏中也得有个自己的货币单位。例如人民币的货币 单位是 元 ,英镑的货币单位是"磅"之类的。在许 多游戏中,其对你币的称呼也种往是干奇百怪。而这



些称呼, 有的或 许还能根据游戏 中的一些要素加 ~推断出来,另 外许多则多半是 制作人们随口胡 加州东的





作为世界罗幻之里 在英文中音总是"言















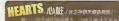
# NOID 再没有比这些更怪的游戏货币了!

逆更金性, 从较分旁的商宜集解析, 无非就是要高级的 般等价格。因於社 会的人们, 因为全由部高份分上不同, 例如有价值接计列率, 荷台邮份 长打鱼, 有的部落擅这精种, 为了能够各取所需, 故需要互相交换。最初的方式 是心动导动, 比如血基排用设计除骨铁价均衡, 海里对个比例设行, 但是插着需要 交换的品种会或指定基金。这种文材,大工类在上层地产, 是被实现于"他等价 物的方法。早期的一般等价等中比较典型的效量则未了。全钱的基本功能其实和 自时的效果是不会。是于单位的关节行为他。 都是在及种事了。

恩、基本情况就是这样的了。那么,在游戏中的货币,也未必都是金钱或是 纸钞,自然也会存在着各种各样奇怪的形式。

















## "小心我拿钱砸死你!" —— 金钱战术

证据人约是 + 來年前的时候, 似乎是小吃还是 條似文字或非里, 用東形容券要於产或是品部不良的 富豪时, 往往有就才的寒风精发, 其富豪与平居自致 发生却切后, 就会敲高气热的说:"回头老子拿钱抽死 作" 此意, "名言"。说过这, 好像现实十全里把转抽 死人法律哪樣事件甚高点完全所说过, 不过在游戏 中, 确实存在着各种用金钱直接双点张人的手腕。

#### 乾坤一掷(仙劍系列)

国产RPG游戏(仙剑奇侠传)中的无数招式、 想必大家都是非常之熟悉的了。由4. 女主角林月 如首创、因其威力强大以及完美群杀的效果成为仙 會系列的保留相式、解了仙二外、每一代都会也 现。在新仙剑中、乾坤、排消耗金钱5000... 造成 2500伤害。如無夜之間先使用天置战气、再使用乾坤一辆全造成5000伤害。体为经典国△RPG中的经 典相式、因其条伤力必猛、名称聊削上口以及烧钱 速度巨快、实为使患受定。

#### 扔钱(最终幻想系列)

"紡錢"这 招最早被引入杆系列,应该是在5代, 作为"侍"这个职业的固有技能,AP30点的时候可以学 额。一次性扔出大量全钱进行全体攻击,杀伤力巨大, 同时也是非常烧钱的技能,中前职无法作为常规杀伤手 段使用。在PSP版的外传"核心危机"中,最后扎克斯的 初钱攻击也是杀伤力极猛的招式,让人印象非常深刻。

#### 会市雨(画表以来水9)

最新的DS游戏DQ9中, 拿到函业 "超级明星" 的 秘传中尼可以学会的一招。名为"ゴールドシャワー", 使用的时候直接向天上通出满屏的金币、然后掉落下 来直接攻击全体敌人。 ケ 市費1000大洋、署上去很



新丽, 攻击力也 颇为可观, 只是 不知道敌人是给 金币的重量给死 的, 还是给没 金灿煌的金币给

点评家

《遊还有更智的作品概念(集》 ),玩了这个多RPG作品,重新



## 利用が日

## 真名法典2



■日版 ■DVD ■12岁以上 ■1人

这个号称"历时4年、耗 资10亿日元"来开发的 游戏丝毫没有看出强在 哪里。本作即没有FF和 DO深销量, 也没有(胚达与巨像)的 曹盾。本作的流畅函面是以背景弱化、 高而给效的大幅削減作为代价来实现 的 海球剧情和清理都十分的旅音,往 往在漫长的过程中会让玩家对平淡重复 的画面产生枯燥及麻木感。战斗系统毫

缺乏次世代气势的RPG, 战斗采用了即时方式,不 力这类系统在RPG的体系 中已经被适用得很多,在 太作中并没有因为升级为次世代主机而 **愈发出更多光彩。剧情超俗套,可能是** 人设的关系,男女主人公非常的让编者 不适,过于韩流是主要原因。另外,游 戏中的分支任务不少,但大多设计得缺 乏亮点,表现平平。总的说来,本作完

全不够次世代RPG的标准。 By 能量块

无新意、一个平庸的"同游"。



金布泰的人设证原到游戏 中的3D金型到是很耐看。 加上福山洞、平野坡等大 精声化的演绎, 让游戏给 终操出流列的日式RPG风味、剧情也很 不错。战斗系统有可能可点的地方,不 世级繁换入极觉很麻烦, 手动操作的打 击威有些生硬,必杀技华丽之余又让郑 种换人系统限制了流畅性,整体战斗感 带还是更接近网游, 在缺乏日式RPG的 现在, 本作还是值得一玩的。 By 翅膀

## i Philippi

#### 重返德军总部 **翼曜阴**谋





■第 人称射击 ■養版 ■BD/DVD ■17岁以上 ■1-2人

相比之前的系列作品。本

作中加入了多重路线的设 计, 玩家可以尽情在游戏 当中进行探索、并且不断 改变攻击战术。而且本作的武器使用 起来也颇有意思。其中包含了冲锋 枪、无瞄准镜步枪、加德林机炮。和 固定式机关检等。但是随着游戏的进 行,由"尸幕能量"所推动的高科技武 器排余成为战斗的重心。例如在杀死袭 田十兵兵就可以取得电能枪。 By 七剛

FPS 经典名作的新线算。 剧情紧接着前作, 更加夸 大的科幻恐怖色彩充斥整

个游戏,玩家的心理承受 力又遇到了挑战。比较让人遗憾的是 游戏的流程并不长、单机很快就会打 完、而原 本期待的非单线程流程的设 计也多少有些缺少刺激、尽管有一定 的自由度,但玩家还是在一步一步技 着提示进行下京。在本作中可以找到 很多经典FPS的影子。 By 能量块



游戏的景质超出了预期, 相当不错的 - 款游戏、射 击、上弹、跑动都很流畅 设有什么生硬的感觉。博

头、断肢的设定止游戏的真快感很足、 也颇为血腰,结合恰当的声效让人感受 到相当未严的战场气氛。枪械改造、文 件等要素增强了很多收集成分。不过 作为一款FPS, 物头的晃动实在太过激 列 就算是FPS老手也难免头晕,如果 能改善一下效果会好初多。 By 翅膀

## 1173

#### 特种部队 眼镜蛇的崛起





■动作 ■美版 ■BD/DVD ■13岁以上 ■1 2人



原本就是因为电影才关注 本作、结果在看过非常郁 闷的电影后,又迎来了这 放復乏味的游戏。玩家可 …通过按键在诸多角色中反复切换,从

而新体验到更多电影中的角色。每位角 色也都拥有他们自己的武器和特殊的攻 击。游戏还追加了四个"眼镜蛇"的反 派人物,这也是卖点之一。本作中还拥 有一个再生的生命系统, 如果玩家躲在 树丛中,体力就会恢复得很快。By 七曜



跟电影一样让人失望的 游戏、尤其是次世代版。 切有着上世代的画面效 果。本作基本上可以 看 做是《战争机器》武操作+《瑞斗 罗》,再套上《特种部队》的人物和剧 借了事。游戏支 持双人合作算是不错的 亮点 但游戏的过程相当的平淡、甚至 缺乏足够值得挑战的关卡设计、尽管流 程对于这类游戏来说并不算短。好在可 以选择的人物多达16人。 By 能量块



当年的经典到了今天居然 变成了这个样子 跨梯了 文么多个世代, 画面是相 对上去了。但游戏性却从

天上掉到了地下, 再说这面面最多也 就是PS2的水平,锯齿还多到可以铝 死人, 难以想象厂商是用什么 引擎做 的。自动瞄准的设定让游戏的射击感变 得很弱智、见到最多的战斗场面就是拼 血 毫无战士性 可言。循怀经典的话 还 是去玩当年的FC版比较划算。 By 照符

## **外部意见**则热门游戏快速评测

真名法典2》译集 传统的语

### 巴哈姆特之血



■SQLARE EN X ■动作角色扮演 ■日版 ■卡蒂



务就是搞定六个BOSS 看着有些像是 (旺达与巨像), 包食不错, 但一則 BOSS教量太少、二別打法沒其创意。 都是拉远了射击。没有任何镇力可 育。杂鱼敌人数量太多 让人烦躁、许 多细节之处也非常之不体贴。 By 北斗



動類操作主葉所管。

都说Square Enix的名作 只要交给岛山求当导演来 做的话就有雷的可能, (FF12亡灵之類) 就是 很好的例子。(巴哈姆特之血)在實 传的时候给人一种气势恢宏的感觉。 但是真到玩的时候根本不是那么回 事。玩家基本上在大部分的时间里都 在清理路上的杂兵、BOSS就像一个 不会动的炮台 一样在那里给你打, 整

个游戏给人的乐趣很低。

#### UP6E

#### 变色汀格尔的恋 之气球旅行



■**冒**砂游波 ■日版 ■卡帶 ■全年龄 ■1人

说实话, 我对本系列的主 角有比较深的成母, 统个 35岁的大权也就罢了。偏 偏样貌还是如此之猥琐, 真是是可忍執不可忍 每念及此,都 会浑身起鸡皮疙瘩。不过, 如果撤去 这个恶心且让人难以接受的主角之外。 作为一款解谜要查达较浓厚的冒险游 戏、本作的青质还是非常之高的。游 戏中容插了大量非常有趣的小桥段。 真玩起来还是挺有意思的。 By 北斗

立志成为妖精的汀格尔在 本作中以主角身分登场。 展开属于自己的冒险以及 恋爱故事。通过古怪的电 视购物频道、金克尔得知有一本只要 阅读就会大受女生欢迎的图画书。没 想到刚刚打开图书,汀格尔就被吸到 了里面。之后的故事虽然责任, 但十

分有趣。游戏中汀格尔也会结交到许 多伙伴。历经搭乘交通工具、探索地 下迷宫等等丰富的情景事件。By小沛 猥琐大权的盡话冒险! 假 如把〈绿野仙雜〉里的女

主角排示丝换成穿着绿色 爱身农的35岁单身大叔汀 格尔的话,不知道谁还有胃口能看得 下去。但是这个游戏就是这样、虽然 主人公没有什么美型的魅力, 但是游 戏却利用他的猥琐造型和各种搞笑情 节把游戏变得引人入胜。喜欢任天堂 式编账的玩客们一定不要错计改数键 秀的游戏。

#### EARD.

### 对战传说



■極手習来 ■日版 ■UMD ■余年龄 ■1 4人

现在连传说也开始乱斗 PK7. 以前商客环只易 让一些历代人气角色在新 作中客串,这次的对战传 说则是真正的大乱斗。虽然听上去怪 怪的。不过玩起来的感觉还算不错 个人印象比较深刻的 点就是即便使 用的是相同的招式。但是不同角色试 出来时的出招速度、威力、连击效果 以及吹飞特性等都会有所不同。游戏 主题曲也是一如既往的动听。By北半

(对战传说)是集合(传 成 说〉系列角色于一堂的对 战动作游戏, 收录共13部 作品的35名角色。施展各 自擅长的必杀招式与秘鲁义。展开跨作 品的超时空大乱斗。这样的设定大概很 多人籍非常熟悉,且不说抄袭,起码 fans们还是会很高兴的。游戏以体验故 事副情的世界树战斗模式为主轴,拥有 丰富的游戏模式。另外还收录了单人小 游戏,比较耐玩。 By 小沛



## 流行之神3 警视厅



■冒险游戏 ■日版 ■LMD ■13岁以上 ■1人

的智绘解谐游戏, 以对 都市各种灵异传说进行 调瓷、解明真相为卖点。之 前的两作最先是在PS2上发售的。之后 在这两年又移植到了PSP上,而这次的 最新作3代则是直接在PSP上发售。游 戏的推理关系图系统非常真实。你需 要利用手头现有的各个情报与线索提 在而前一一进行分析组合,对于喜欢

太系列原本是出在PS2 h



之神〉的完結篇、以《流 行之神2) 约1年后的时空 为背景、除了保留之前的 环境和设定外,还加入新角色。游戏中 收录6个章节的故事剧情,并以科学路

推理的朋友而言值得推荐。 By 北斗

**持与神秘学路线展开名首分歧则情,请** 过推理逻辑系统所获得的关键词整理 出事件与相关者的关系图。自我问答 系统可以左右后缘故事的发展,并于 勇气点做出必要的抉择。 By 小沛



出之后没多久。PSP版的 3代就出了。本作和前面 两代一样,玩家扮演警 察,从各种奇怪的事件档案中寻找"

都市传说"皆后的真相。本作的一大 特点就是在海管的时候可以洗择科学 和灵异两种完全不同的解决手段。本 作在剧情上可以说是不错的。当然 了,作为文字管险游戏,语言问题是 图扰国内玩家的最大障碍。 Bv 赛子

## **外部**一国外游戏媒体的游戏评测

By 孢子

By小游

6101

我们只玩游戏,不玩无聊;虽然有无聊的游戏,但没有无聊的玩家;这里没有无聊,我们有太多要聊!

暑假对于本胖来说总是很糟糕的,不是因为天气太热,而是大家的来信太少。每每废假,来信量必然骤降,年年如此。 对于一档以来信交流为主的栏目来说,这是很致命的。还好我们很扯,所以问题也能迎刃而解,我很期待暑假的结束,快来信吧!

这依旧是相当没的玩的时期,虽然DQ和MH解决了很多持有任天堂据置机和手持机玩家的空度,但对于另一些死忠软索饭来说仍 日是很寂寞。好在新闻方面总是能给这些打酱油的兄弟们带来刺激,新PS3发售,360即将降价等精彩的对手戏还是相当抢眼 球的,剔胜于无,接过这个月就是一片光明。从九月开始一直到明年三月都将是离清帮派的兴奋期。我们爱玩大作,而接下来 都是大作,我实在不能再说了,我从来没有这么想要让时间加速的过去,我太不珍惜时间了。还是回到阅察中来吧。

## 我的包机生涯

以前,我最初去包机器的一家店叫"玩家", 那是一家游戏小店,生意还不错 每次我来那 儿不是玩《生化4》就是玩《火影》 有次我把 《生化4》打到了小岛的时候,那台我正玩看的 机器 · ··被卖掉了 一我辛苦了數小时的存档 之后没多久我又打到了3-2, 小店却由于 贵原 因要搬走了,我急忙买了一张PS2的记忆卡把我 在那里打游戏的记录档都拷贝了出来,而且还 买了几张游戏盘 再之后我去,那里变成了 家叫做休闲社的店,仍且是以包机和卖游戏为 尝生, 但条件比"玩家"好 里面有单间, 还有 360 当时《生化5》推出两天后那里就有了 盘,我与同学合作一起打 后来,由于这家店 地勢比较偏, 倒 引 不 再后来, 我又去了一家叫 "胜利电玩屋"的小店,玩了 两次,后来由于 中考,两个月及去,再到那里发现这家也 · 就 在写这封结的前两天,我与同学又去了一家"潘 多拉电玩",这里有四台360、三台PS2,但没 有单间 不过他这里生意很好……

- 朱ሣ名读者

让本胖非常头 痛的是这位同 学居然没有署 ▲ 名…・ 我最怕 这样的信。你在来信中特别 强调来信几次都没有被刊 發, 这样的结果本胖也很无 会。一般没有署名的来信被 刊登的可能性都不大,因为 这样的来信缺乏对话感。不 过这次本胖借着新PS3的兴 奋以及包机房的话题特批此 信准予刊登 … 希望你下次 来值的时候能够把名字署 上并提醒一下本胖。说到

包机,这种业务几乎是偏僻游戏店的主要收入来 源,即便是大城市、在非州市区经营的游戏店也多 是依靠出租游戏机来维持的。这可能和很多玩家想 象的"游戏庆是个融大钱的买卖"的印象很不同。毕 竟不是游戏店都可以开到人群密集的街区,绝大部 分游戏店的生意并不像玩家想象的那么好。以前就 说过,每个月倒闭的游戏店数量是新开的游戏店的 10倍——这样的说法并不夸张。甚至有一些游戏店 就是纯粹的包机房,并不销售游戏产品,仅以出租

**游戏机赚取包机费用为生**,而且这样的情况也很普 逾,只不过这类店并不能暴露在阳光下,多是暗地 操作。上面读者的来信也正好说明了当前游戏店的 围境和经营局面,在绝大多数地区的游戏店都面临 着条似的情况。对于玩家来说,也需要擦亮自己的 双眼,要购买游戏主机首先选择可靠的游戏店家。 至少应该是经营过一段时间或是在当地小有名气。 对于自己的利益维护相对会保险一些。安全第一, 安全第 。

云南马晓蝉来倍说:每的膜灰都是些两支途,使得我近几年性被拥当基萘,我因此爱上了GTA这一类发泄怒气的游戏。哎!阿游啊,你让我怎么说你好呢! 同游在国内的流行应该平心以对,之所以这么多人喜欢玩,说明它还是有其独有的乐趣。朋友不能少,遭议不妨多接触新事物,也不误老乐趣!

#### TNT.A 索尼已经默许直读?

—— 刘小舟同学来电子邮件向我们透露 个新发现 说话之前, 看到 个在索尼官方网站上做为官方FAQ 的项目之一的内容 问题8 我刻录Sony Paystalion CD烧录成功,但是不能在Playstation上玩? 回答,由 F Sony Praystation内建有自动判别装置、必须是Sony Playstat on原厂的CD方可执行 有人利用加装 MOD Chip. 也就是所谓的改机方式来避开 Paystation 的保 护措施 不过如果您已经加装了 MOD chp, 请使用 具有DAO的软件进行烧录,如Nero、NTI, 否则还是 无法在Sony Playstation上执行 在索尼的富方FAO中 竟然能出现关于直读的内容,而且还告诉用户如何解 决在直读上无法读取刻录盘的问题 找蒙了 . FAQ链接, 第8項 nttp www.sony.com

cn/products/ed/cp/ds/fag, cdrw4.htm

看到刘读者的电邮,本胖第一时间访问了SONY的 相关站点,发现的确有这样让人尴尬和不解的问答 存在。该问题是在"软驱和光存储"的CD-RW规格 的故障诊断中出现。能在官网上出现这样的问题和 回答,本胖只能说这是SONY内部不同部门之间的不 和谐缺乏沟通交流。莫不是很多不明真相的群众到 SONY官网围现询问? 该部口觉得有必要将事情说明 并计避业安殊物表才使出的昏招? 甚至该部门的同 事根本不知道Playstation到底是个什么东西 · · 只是 通过内部得到了答复后就登上了。不然还能怎么解 释。但不管怎样,SONY这样的表现确有大厂风范, "有 ~说一"的姿态让我这索饭更是忠诚度+1。

TNT.B 360卖得比PS3多的秘密

问题8:表刺录Sony Playstation CD能录成功,但是不靠在Playstation上玩?... 回答:由于 Sont Pizz station 內建有自动判別接置必须是Sont Plaz station原厂的CD方可执行 有人利用加装

MOD Chap 也就是所谓的改机方式来避开 Plansiation 的焊护措施 不过如果您已经加装了 MOD chap 请使 用具有DAO的软件进行能录加Nero NTL 否则还是无法在Som Play station 上执行 å

- 上尋沈轶亮来信表示 都说360奏得止PS3多。但如 果去掉了三红、一起死这些报废机的水分外 也就是同 玩家可能买了二、四台主机 , 那它的实际销量又比PS3 者提供笑话一则 小明 "爸爸、我要听历史故事!" 爸爸 "从前,有一只贵蛙"小明: "不, 我要听历史故事" "唉,好好,在家朝的时候呀,有一只青蛙……")

沈读者说的没错,这些振坏的主机也当然一定会 算到销量当中,毕竟人家是实打实的实出去了啊。其 **建**这个问题在以前也不是没有出现过,想来有两台 甚至更多PS2的玩家也不在少数吧,SONY当然有手 段通过更新型号、更换外型来吸引玩家购买,也会 有主机挂掉的情况出现,例如有名的五万烧机事 件,这些都是无法避免的。只不过这 代360的损坏 率过高,最新的国外统计数字显示,360的故障几率 高达57%。若真是如此的话,360的最高故障机称号 达成。其实这也不是微软希望带到的,毕竟为了 红等情况,微软延长保修期以及换机等服务也给其 带来的巨大的损失。在这些损失面前,主机销量就 实在显得微不足道了。真相自在人心。



#### TNT.C 微软官方三红解决方案 ·迪舍Chan来信语第一即对360研察比较重要的信息

本人于2007年12月在香港购买了一台XBOX 360, 后来被 誉为"最容易坏的一批",该批机+分容易识别,因为 它随机附送《宝贝万岁》和《FORZA赛车2》。今年6月 出现三红 起初只是打游戏时画面出现变色,随后出现 满屏,最后变成三红,无法开机。经过和香港Microsoft XBOX 360联系后、问题得到解决,下面来说说Microsoft 官方对三红的解决方案和流程、希望对大家有用



三红问题后, 先现察三红出现时 XBOX360电源视 示灯的颜色。(该 颜色有景、绿、红 三种、黄色为关机。 绿色为开机、红色 为问题。)然后记

录下XBOX360机箱后的12位生机序号(位于机箱投卵 插口附近)。有了上述信息后,按打XBOX360客户支援 持续00852-800964215 { 雲港长途, 因为XBOX360在香港 正式发售)。电话搜诵后有粤语、英语和国语三种语言讲 行选择,选择完毕后、输入12位主机序号,之后便有客 服专员为你服务 客服先会询问三红时电源灯的颜色。 三红开始的症状,玩什么游戏时出现了三红等具体情况 并进行详细纪录。接着客服为你的一红问题进行给编号 归档,给你一个十位的档案号码 (如1108 124 185 )。有 了这个编号后,客服会请你把XBOX360主机(主机 ONLY) 在十个工作日后带到Microsoft XBOX 360香港 的客服中心。可以是本人前往, 也可让朋友代你去, 但 是 定要有人前往,不受理邮寄和包裹,客服中心里,

服中心会为你免费更换新款XBOX360一台;如果不是三 红, 而是其他问题, 中心再换机同时, 还会向你收取834 元港市的费用 如果中心发现你私自刷机、则不做更 搀, 当场返回 所以在斜机前大案还是再多想一下

很有用,很实用。目前国内通过游戏店购买的主机 发生三红问题后多是通过游戏店的渠道来返场更换维 修,所以玩家在购买360的时候也需要向游戏店问清 楚、免的日后出现问题难以明确责任。

#### TNT.D 大哥哥酷似小岛秀夫

一一广东何将铭语者来信表示、告诉你们、你们的努力 没有白费, (电软) 在我们丢大受欢迎(竟有女生也器 欢 ) , 甚至邻班的同学特地来向我借《电软》, 所以每 一次基本上我都是最后才看的 还有,在我暑假必去的 一个补习班里,有一个大哥哥坐在我旁边,他意和传说 中的小岛秀夫长得奇像:小岛可是我的偶像:那笑客太 述人了 那个大哥哥也有小岛的进人的微笑…

我国人口有 十四亿,碰到几 个相似的人并不 难吧? 很有可能 基一天在大街 上碰到跟自己



学也说不定 记得前两年看周书伦演唱会的时候。 散场的时候就看到好些长相酷似该歌手的同学, 陆 陆续续挤在人群当中 还以为是自己眼花了。有 些是形似,大多却是神似,要做到神形兼备的就太 少了。依本胜来看、小岛途人的微笑中的重点就是人 家那对小眼睛。

#### 玩家暑期大调查

这个暑期你都做什么了? 玩是当然的了, 本期杂 志上市假期即将结束、是时候来看看朋友们利用这段 时间都做些什么了。

- ●宅在家里、外面实在太热了。 (北京海淀 尹为群) ●玩游戏, 虚主机。 (马晓峰)
- ●把《战争机器》系列通关了,《薄暮传说》完美了,动 画补完计划正在进行中。顺便看电影。(重庆 单层跃)
- ●看漫画, 买点小玩意,看要锦套,玩游戏,打打篮球。 (杭州陈尔东)
- 画漫画看电软, 补课, 也没人陪咱说话, 真不知道吗

朋友这种东西的人都死哪去了,而且咱PSP还老哥了。 电脑被封印,一直处于偷看电软等物的状态……这个世 界是不宣本的: ( 新北 王思语 ) ●大学快毕业了、当然是实习啦!空余时间都会抽出来 (重庆 余晓阳) ●想做的没做成,不想做的天天做! 不过没有暑假作业 的暑假, 感觉真好! (近宁李岳) ● 覆练、会友、吃羊肉面····· (内蒙古 €死超人) 对于很多已经远离校园的朋友来说、这个调查可 能有点残忍(笑),不过没关系,至少暑假的到来对 于我们都是有影响的。对于本胖来说,一到假期、挤 公交或地铁的人就要少一些

总259期 2009年第17日





整和改正,请您认真填写下面的调查表,您的参与是我们 工作的动力,来参与《电软》的内容策划吧。

你的自高像 玻度钢片	姓名
	性别
	年龄
	野业
	电话
	QQ
	外号
	邮编
联系地址	
E-ma.l	

· 通洋给理写你的体对与服务方式, AA方便投约与你取得联系 中国语的 表地心 计序不区中介部区76号信箱 闷寒 收, 麒麟 100011

#### 本期电软调查内容 你对本期杂志的总体评价 □---89 計画 口好 □除着 整体效果 □好 □一般 2、你希望取消哪个栏目,为什么

3、你希望我们开办哪三个新栏目

"相关接替美话" 版块归来 把你的装饰与我们分享吧!

5、本期"期來烤场" 哪位编辑的回答你最满意? □北斗 □猴子 □ 図.林 一剱階

亞王伊川	1999 EED 27	RE PC	龙川特迈挥兵下为	1,464 56 76
的主题,	并有制	L品根边	£:	

6、蛤阖家的留言请写在下面,地方不够请用信纸



· 填写回商卡、然有机会得到"原蒙MLB美国大概型特球帽"。 中菜名单请参考下期本栏目第四页。

大话电玩

选谈你对超谱ps3的看法?

你会在第一时间入于pap go吗?为什么

臺湖特车末即将发售的邮款大作

电击收藏DVD

银在游戏天下事和小沛卿点什么?

撰写出本朝您最不喜欢的栏目,并说明瑶田

纵为现有的栏目还有哪些不足、请写下您的难议

您想要在电击收藏中看到什么内容?

■SO COOL 2009年第(9)期 定价15元



电子激戏软件、SO COOL 动感新势力、掌机速、



■口袋迷(14) 定价19.8元 原一创购为广大反家甲上《口块纸卷台金》的指尼坎 丁,原则还有投真口填加效的周显研究。本期据品是 口块进种管理子,提供二進一。请注意购买时向零售

阿索爾.



■Wii动力 定价18元 William的時間重算: 众多级实用又好玩的內有等條件 表現, 然们这種特別重新收益學文等機的內容看不过 来, 建物力dvd全區收集55款最新好玩游戏及众多工 具, 必条1



邮购地址:北京东区安外邮 局75信箱 发行部 邮编: 100011 联系电话: 010 64472177 每本另加挂号费3元

■NDS标准典藏08终极版 定价18元 2008年國斯ND3典數章塔、全限补充模互收的部门實 斯及前效,全书100%全部向客的完水分 DVD元獻 位录100版以上的經典中文游戏 及十四种是新杂条



■口袋達(13) 定价19.8元(豪华版29.8元) 广大口被选照持己久的《口袋送13》亲端、本期领心 並 服为特别双部分高。赠送NDS支机收藏包、口袋送 和功助成務 四格漫画竹棚。CON活版主题折缀等等



■口袋迷(16) 定价19.8元 太阳彻底攻略最新口袋游戏(空之探除队),并 特别收录大量独家研究内容。赠品超值则送口袋 零性何和IC卡夹、则邻DVD精彩动盖看过瘾。



本期给大家带来《巴哈姆特之血》的详细 攻略,此外还有两篇很有意思的特别策划 希望大家能喜欢。



最新爆笑重讯火练出炉,湖流圣经《搜路》9月号腾 重亚场,是奇妙的能数搭配进案,转使、實體百等港 连销星的时点隐私,80后的尖端生平、例户外体全港 淮、小型货品的搭配程业等等,绝对不可销过。



■□袋迷精华本2 定价:24.80元 口級連載者大餐又来了: 本次集合第六至第十級 的標準內容,全部重新維護修订,重新招取制作 绝对全額效果,并有百页以上全顧內容收录,口 銀还不能搬过的收益定典。

电子游戏软件		
2008年第1 24期	3508.6	
2008年(6 - 7合刊)	15,00元	
2009年第1~16期	自599元	
电子天下 章机进		
2008年第1~5、7~18期	8.80元	
2008年第19期	·9 BD元	
2009年第1-8期	9 80元	
10000		
72-78、78、79期(其它已管完。	9.80元	
60 72,74-76,7%,79度0/0唐年版賞官已會定	-16,00元	
SO COOL接帳)		
<b>新州敦 長春、66年1 12期/2.5 19. 1現己</b>		
2007年1、3 12期	1576	
2008年1 - 12期	15元	
2009961 9989	15党	
口袋通14、16、17	19.8元	
NDS标准章机典藏2008終極版	16元	
WE输力	18元	
口袋透13普遍放/泰华草	19.8/29.8元	ż
口袋總12曾通覧	19.8元	
PSP禁极奥技(條订放最新知印)	19.8元	
口袋燈11骨頭部	19.8729.87	è
口袋逻辑华本2	24.8元	
他們所得什么不常,平如用雲(平程)	25\28.5%	



1、MGS4第一次章印度Boss。4小时16分钟。这 个规范如何【最终确美】7。2、外幕班的PG3层 愈G6的,可例746、但是又制6G6可用,而我 章一个会全的记录。一个人表世地完的几乎是不多一些多 所和 个合金的预量。这是怎么回答 3、请问PG3要 网络对战、主要逐步国服务器、曼保证流畅最少更多少同 途》,用能记本的上两方式行吗?椰种杂密比较好,统什么 公司的)。

○ 工商的好,这是规划一次向您请您几十个。入 用。1、费也高等创新平在主机附近十分。 用。2、费也高等创新平在主机附近, 规是不是要立主机的关税? 2、如何用PC模拟 PS游戏? 3. 加票常尼,做款,任天安产放大批支持编款 和950游戏告报之智了多少张正规游戏,但就给出? 5、等 用于根仍好压度高电视护? 资本的他电视是50页\*的等离 于电机,既PS3级560游戏会平会出现模数不足? 6、本 次包满度完全本展新影响PSP GO N-1000,货格更 提到新可等的触摸牌。以上问题还需求用"未不满地解" 智出来。



数 5. 加數投設工辦公司首的论。自然是母亲干离子 產品,與稅股至此等稅之之故,但很產品更稅还期效的 残勢奴集允茲完全避免。等高了以前每有稅低工等的稅 可能,不过自物的檢技本已結有稅入改重了。基本沒有自 頭。今全有什么破弃之后們然。另始,即今因好沒 有機取功施,更沒有之前的執中的多次無攤,硬件功能工 可以接養不改施。这些人上就發來

龙哥好,小弟最近在痕玩DQ9,虽然感觉这 作的剧本怪怪的, 和以前的风格有些不同, 而 且主线流程实在是太短了,最终BOSS竟然就 只是个什么堕落天使,我全员40级多一点点就通关了。不 过通关之后才发现还有这么多好玩的! 比如转生练级啊、 打宝箱地图刷高级素材和武器防具圈、打魔主地图刷装备 和珠子啊什么的。虽然感觉很像网游(汗) ……另外还有 好多任务可以做。我现在每天都玩了个不亦乐乎、总游戏 时间已经快要达到一百个小时了。废话就不多说了,这次 写信來主要是有两个关于DQ9的问题想要请教龙哥: 1、 我在达玛神殿右下角的悬浮高台那(需要坐火车才能上去) 接到一个任务"058元气のない巨人"、说是让我从叫ア トラス的怪物那里倫"巨人のクスリ",可我査了一下怪 物图鉴里没有遇到过这个修物,请问龙哥"アトラス"在 哪里出没? 2、还有,就是听说"宿屋三人娘"都可以收, 请何具体该怎么做呢? 多谢! (河南洛阳 苏云)

思、这次DQ9的风格转换确实比较大,最大的一点应 该就是主角不再是勇者,而是天使了吧? (笑)1、这个 任条其实比较简单、アトラス是宝图BOSS、只有在宝图 的最后才能遇到,它只会在宝图名字里含有"影、大地、 运命、魂、暗、光"这几个字的宝图里随机出现。其HP 在6500左右,攻击方式都是物理攻击,找个圣骑提防后全 队保护就会非常之安逸。这个任务的完成方法是在其 HP700以下后从其身上偷取到巨人のクスリ、所以打的时 候算好其剩余HP, 低于700后就使用偷窃技能, 多试几次 即可論到。之后将这个道具交给那个小孩即可完成任务并 得到宝物地图作为回报。另外、从アトラス身上还能倫到 巨人的棍棒,攻击力还算比较高。2、这三个人确实都可 以收、方法都是通过Wifi追加任务、目前只能收到ルイナ ダ、其余两人需要等以后开放对应的任务之后才行。ルイ - ダ需要先完成123号任务"リッカの梦の宝物", 去セ ントシュタイン城下町的宿屋組合里面和リッカ交谈并接 受任务,之后去名字里带有"梦"字的宝图中,进入就有 剧情,在最里面干掉BOSS后发生剧情即可完成。之后再 完成124号任务 "ルイーダのヒミツ" , 再次与リッカ交 设并接受任务。接受任务后和ルイ-ダ对话、询问关于ミ 口的情报、之后去カルバド部落先与村口的人对话、再与 村长对话,等到晚上在部落广场会看到幽灵,对话后的步 联至关重要 不可使用传送魔法、不可使用火车 步行出村 往南一直走到自己的船上,然后坐船沿着这个大陆左侧绕到 最上方上岸,再往南连一点到一个基碑旁,调查得到友情的 項链并发生剧情,将项链交给ルイ-ダ即可让她成为同伴。

和ダントロ的妻子对话、得知需要去投贝先,在河边 象到贝売后交给她、得知又需要本ブラリン,而这个 东西被ダントロ帯走了 · 这些任务全部完成需要至 少入手第一只召唤兽店才行,建议你先推进剧情。

提生常屬效量檢划振新別,特別是代, 例此PSP 的物件"每級转心"也最投入 丁大量的时间。虽然这次的任务和系统感 沒有信誉的,故书系统一和关键。 定有信誉的,故书系统一并给也不可愿。不过的情 和CG物思声面实在是这种说了。在游戏挺好像有 作么七太不可愿以因是婚的京东。我也不得整自己 报定了几个,反反就是没有资金。这次气管来级 是希望是那任何如何一下这个什么七太不可愿以 在公室室。

你说的就是 "尼布尔海姆7大惊异(ニブルヘイ ム七不思议」"了」、剧情推进到克劳德老家的ニブル へイム后、和宿屋对面的孩子对话、选择"うんうん!" 就可以开启这个分支剧情,每完成一个任务回去和孩 子对话, 就能获得下一个任务的提示。最重要的内容 就是获得不死鸟召唤兽的魔石 "フェニックスマテリ ア"。惊异1"最近水变成红色了",需要调查村中 央的水塔、登上去找到侵在水里的不死鸟召唤兽魔 石。惊异2"宿屋画像中会消失的女孩",先调查宿 屋2楼床对面的女孩画像,然后与男孩对话,再回去 发现画中的女孩没了、館下1楼再上去发现女孩又出 现了。下楼后店员开始上楼,跟在他后面不要被发 现,等他进了房间后立刻跟进去,就发现他在调换绘 画的面相、原来这是对方用来藏钱的标志,获得2000 大洋掩口费。惊异3"特殊炸弹怪",与男孩对话后 上尼布尔山、与山道中部的孩子们交谈后,向地图右 边支路走, 尽头会遇到炸弹怪三只组, 在对方不自爆 的情况下快速打倒可以得到"金のカケラ"。回去和男 孩对话, 获得防御即死的饰品"セーフティビット"。 惊异4"神罗老宅密码箱"、地点在神罗屋敷、2楼左 上房间有个保险箱,需要4位数密码才可以开启、密 积县脑机的。在1、2楼各有2个房间能通过钥匙孔偷 窈。摄示为 2楼某房间未放进书架的书的数量、1楼 業房间飞行南瓜头的数量,2楼某房间苹果的数量, 1楼某房间椅子的数量。正确后即可打开保险箱,获 得魔石"急所斩")"。惊异5"神罗老宅地下鬼声",



(左豊不可逆入原非罗斯所向)、地下動作服後改差 店供明整、在下風石方南海洋 から材料 変数内人 ・ 動力、 ・ の選生を ・ の変生を ・ の変性を ・ の変生を ・ の

专门发emai 过来,有问题想要请教发哥, 是关于DQ9的。我已经把游戏打穿了,现 在继承了通关记录在继续玩。前不久听说 以后SE会每周给DQ9配债,开放新的任务或是举办 "米脂的等频经德的汉"· · · 嘿嘿嘿嘿。确实如 此,这次的DO9很像是网游啊、SE会在DO9发售后 的每个周五开发新任务,并且持续到一年之后。第一 周的任务就是你说的阿列娜入住了,第二周的任务是 史莱姆周,这个比较搞笑,在第二周的Witi高店里, 会大量入荷史莱姆系列的装备、除了可以炼金合成的 史莱姆头盔和盔甲之外,还有目前尚未知道合成方法 的史莱姆斯等等。阿列娜的帽子现在是可以拿到的。 方法是在你"生日"那天与绝对话即可作为礼物得 到。这个生日,是你在Wifi联机选项的自己资料里设 定的,可以随时更改。以后还会有许多DQ系列里的 人气角色陆线开放、获得他们身上装备的几大条件分 别有 入住、特定职业对话、生日礼物、宿屋LV6以 及宿屋MAX。其中宿屋LV6和宿屋MAX从目前来看。 需要以后随着新联机任务的开启才能逐渐完成,暂时 还无法达成,只能慢慢等待了。

小弟有几个关于生化2的问题想向你请 数。1、听说《生化2》能打出豪鬼,怎么 打? 2、《生化2》克莱尔篇中,打火机在 哪?

1、所謂(生化2)能打出最鬼的情言,其实就典 任于(龍中學) 你不下八笑, "转段是通常。当例 (生化规划2) 发售之后, 事名的游戏杂志(EGM) 在4月1日最人下附出了多令人重的的消息。银还会 多称,只要将该作遇关足够的次数并且取得足够高的 等级评价通关度(信息关足够的次数并且取得足够高的 等级评价度等度(生化2)中也提的等面。这个 经法居来被证明是最人节的误言。很本作年世事, 差哥再重申一遍。这是假的。2、用本作年世事, 至哥再重申一遍。这是假的。2、用本作后使得的 的简单较别大行的另外一边。进入尽失的门后在房间的 的房间的的长是双键的复数"

並再好、夏天又来了。 局然长远布个月的 動假对我来说正好可以无忧无虑的打游 效。 不过原境也就来了——小路的机器之 XBOXSGO, 这个…—每期要天教玩儿的时候放弃特 提心多品的这些项,直是每份来了,现在每条大下的 止过热三红什么的,都是靠电路对这机身在吹,而且 也不准建城玩火长时间。清问之带可有什么更好的避 参一型的方法是今。 隐树 (南字 李建 )

阿司、又总法特创题明,但另一到更大运费问题 被特别多,尤其被针对"在创加"。这也没办法,非实 更有名者控制器,说到避免二年课,其实记来设去无外 于那么几点。当年,其他就是一位的几年生间65500 x 6660 医高许多。这块认识的许多可以直有46500 x 6661 在1962 在19 着主机机身效,这样的效果其实并不好,最好有 定的角度。水冷也是个不错的手段,好的水冷比较贵,数百得,不过效果好,次 点百束块铁的效果差一些,看上去也精 些,效果也还离合吧。基本上,380 红这玩意儿,咱们没煮熬只能尽人奉知天命了。

正带似好, 小弟有急申捐班, 我就非高爱 使物题人系为, 从PS2 LDP化 (11世)时 不全心 两百个6份。虽然之面对处。 [12世] 不全心 两百个6份。虽然之面对处。 [12世] 为游戏"兴趣不太,不过这次《停唿谢人3》发售在V6 上,在各量让我投心动。最终市有别及设计公司纪 了。 "我是上的朋友反映非常好玩的年子。小品已经决 办位。且则另一位W1一表记号成为而且,此份不包 观色效像与门房园版,不如这个价钱如何,是得从为值 将各个者就是那些快回复



↑这个同捆版、最然看上去挺酷,但个人以为价值不大。

思、虽然之前Wi版的〈怪物猎人3〉曾经被不少 粉丝们不看好,不过以如今的反响来看,至少龙哥身 边某些曾经排此观点的同事们已经收回前言, 并且已 经或是打算入手Wil了。你说的黑色同捆版,是有 的,包括主机和游戏等等在内的同捆大礼包售价为 33000日元,其中黑色的主机本体也可单买,售价为 25000日元。限定版内容包括黑色Wii主机、黑色经典 手柄(PRO)以及(怪物猎人3)游戏软件。同捆的经典 手柄也可单卖,有黑白两色,售价均为B490日元。目 前黑色强定版的大礼包在国内最高的甚至已经被炒到 3000大洋以上,最便宜的也得两千六、七,而且许多 地方其实都没有现货——甚至北京鼓楼某些店都得提 前打电话询问才会去提货。说实话,这个限定版龙哥 认为并不怎么值,除了主机是黑色外,连个LOGO都 没有、龄更要提其他一些特色周边了。而且黑色的外 彩墨然初看上去比较酷,但看久了还是觉得白色的更 耐看。如果你实在是非限定版不买的话,龙哥的建议 县再等上一段时间(一个月左右吧), 那时价格也差 不多回落到比较正常的水平了。

1、《《風无双》)中偷取离有独的情報 条件到底局化2、用止穴说粉垢、有刺连 打井儿狼也在不到一个。2、《成圆无双 2)中除于排末双之外。有什么方弦结碎得的时现 几年高一些,那些茶客攻击停雨,根定效果积弱的。3、 (战但五双至2)中 在对情能停止死疾逃去死 999999。他升的授银啊。投棄爱的的皮膏各体健康。 「内脏下线影」

## 编辑 手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活!



#### 风林:看着新PS3. 心怀感激

●在大自然面前、人类再次败了。 场地震又把我们脱弱的海底 光缆循环了,LIVE和PSN纷纷登陆不能、让本胖非常都研。当同 络成为工作娱乐的核心之后,任何对网络的打击都将使我们陷入困境,不能要 陆自己喜欢的网站,不能登陆自己熟悉的帐号,不能登陆自己热爱的游戏。没

有网络真是没法活。希望在大家拿到本期的时候 切已经100%恢复正常。 ●其实新PS3挺难看的,比老的难看。外型一点都不和谐。但还是得买,做个 索饭就得死心塌地跟着大部队前进。其实就PS3目前的定价和性能来说,可以

了、120GB硬盘带蓝光、很值很划算。接下来SONY还得在游戏上加把劲。 ●在闽家中提到了接下菜的游戏旺季、说实在本胖都不敢去统计要在游戏方面 的花销了。包括超薄PS3虽然之前很期待成为真实,但在心里还是有点担心—— 帕这工资红不红得住啊? 加上至少十款必买的正版软件,考验自己是不是真饭 的时刻又到了。我很痛苦。



#### PERFECT:薄机 1 / 🗙

FF13跳票太久、以至于不少 人都从崇待变为失切?。现在关 于她是否能在年内发售还很有争议。无论如何。 这么多年的游戏大家还是要给点信心的,比如七

罐。他始终认为FF13+战国无双3=完美人生 欧洲联赛开踢,我喜欢两支球队都把主 力卖给了皇马、命运想忧啊。今年许多风弘

开始直播英超了,作为不向天盛妥协的贪心球迷、应该可以得偿所愿了。

PS3薄机发表,再次证实证传多半不是空穴来风,而且伴随着PS3降价的消息,现在实 神机只有299美元了。和360价格一样,相比之下,Wil实249美元就太黑了,再次证实"毒 瘤"的称号不是浪得虚名。Wi实得这么火、大家的后续主机也不用着急面市了,因为性能最 怀旧的主机反而微铁曲多。接下来我们很好那With么时候能降价。大概已经结结3年了吧。





#### 猴子,悲剧, 跑步机也有变砖的时候

这个月有很多事情发生。首先是(怪物猪人3)的推出使得 J 多同事都买了Wi., 包括为了〈战国无双3〉而购入黑色日版Wii 的七曜大师,本人也想在最近搞一台,但是考虑到现在韩版软刷的机器不太好 摆弄,日版机器又贵的很、所以Wi 的购入计划暂时处于搁浅状态。

后来家里出了件惊天动地的事情 一天晚上我在跑步的时候,窗步机容然 断电了。经过仔细检查、排除了电源插座故障问题、看来是机器烧了。无奈之 下只好联系经销商、叫他们赶紧派人来修、售后服务的态度倒是相当好、安排 时间派车前来,拆开机器看了半天,说是电路板上的一个元件烧掉了,幸好机 器还在保修期内 电路板可以免费更换,否则过期的话就得搭进一张PS3游戏 的钱了。机器修好之后、当天晚上又一次试验、结果7分钟之后再次变破。沿 办法 只能再联系维修。估计这次不是电路板的事情了、现在家保修期到期只 有一个月了,这台机就无论如何都要修好啊。



#### 翅膀: 舞刀弄枪两不误

最近一段时间都沉浸在〈怪物猎人3〉的线上鏖战中,虽然PSP 上曾经连过很长时间,但真正上街的感觉是集会所不能比似的。连 了这么长时间,最大的收获就是学会了怎么和日本人打招呼,任务开始请多关照,任 务完成大家辛苦了,被人救说谢谢,福车了说对不起,别人断尾破头还要称赞一

下,有时觉得小日的礼节怎么到了游戏中还那 么模式化,整天客套来客套去的,难道他们就 不嫌麻烦和俗气吗? 真是搞不懂的民族习俗。

(战地1943)相当不错,不过个人技术还 有待提高,枪打不到人却被人当靶子的情况太 多,什么时候能开飞机炸坦克碉堡了再说吧。

蚊帐睡觉时被跳坏了,不过改用了另一件 武器——无味蚊香、效果还不错、小推荐一下。





### c曜:黑Wii入手, 洣你英杰再临!

为迎接(战国无双3),下定决心买了8月1日侧上市的黑色 Wii,还同时买了经典手柄PRO。原因有二、黑色目前只有日 版,向我这种无限信仰日版的人,一定要买。第二黑色Wii正好和我的PS3同 色,能很和谐的组成无双专用机的阵营。现在万事齐备,只等11月19日(战国



₩ 无双3)的降临。另外8月11日KOEI新出 的〈真・三国无双5 英杰ミニフィギュア Vol 2) 也在第一时间到率了, 英姿婉奏的 赵云、欢得好论的司马懿、义情道痛的马 超等、都非常有意思。将这套与上次为大 家展示的第一套放在一起,就能感觉出阵 容的强大,希望在9月底的TGS上、KOEI 能公布英杰迷你公仔的第三阵。



●那天无實之中看到论坛上的兄弟推荐了两部好片。其中有一部叫做《荷 人回忆》。名字对于我来说很有误5 力,于是就看了下去,起初的BTI保认

为影片就是讲述了一段很普通的杀人故事。不过越看下去越被剧情所吸引,结果看完后还 鎮狂的到网上找与影片有关的资料和评论。本人由于不像隔壁 小三那样喜欢剧选 所在这 里只字来提与剧相关的东西, 喜欢看推理, 最级的朋友们一定要看一场啊, 不需会后悔的。

最近这大热天终于一天天的没了, 凉快的日子似乎就要到了。可能是由于最近总是下南的 关系、服子型面冰快了许多、甚至有些天都让我感觉到了丝丝的凉意。即使这样也好 让我

更冷一些也好,就是希望不要再热了。毕竟天凉了可以加衣服 天热的时候你能怎么办? ●最近发现对PPG类的开始感兴趣了,先是比较完美的通关了(DO4)接着就将(DOS)给通 了,前些天还以"DQ晚饭"的身份和七曜同学讨论了一番。最后七曜间学向我推荐了

(DO6)和(DO7),但是我坚决的据了据头。七项不懈的问 "你不是说你已经是DO饭了 吗? " 没错我是DO饭。不过我却是一个中文版的DO饭 · ( 企人 "你饭、椒之 " )



今年北京的夏天极为难得的不怎么资热,桑拿天也是眨眼便已度 过 于是午饭时编辑部五征成都的队伍又壮大了少许。自然、每个人手 里都拿着NDS,而且无一例外的都是DO9,或单则、或联机、彩出署有物品者免不了欢 呼電跃 署,没中奖的也是一脸神色如常,倒也成为了午间成都饭馆的 遗特色。

又是 年機家季,没想到拿回押金时见 识了 番無中介的嘴脸。原对付这种贱人说 不得耍了个小小手段,不但押金尽数拿回。 还狠狠戏弄了对方 番。恩、虽然大多数时 候我是个老好人,并不代表我真是个好人。

种种原因, 小三又欠了编辑部同仁 领 饭,这次我们长了个心服,决定特宽留到发 工资那天再让丫倩,如此总不会再没钱了吧?



### 小沛: 自娱自乐

●这年头,人得会活着。什么叫会活着?不是按时吃饭、到点儿 髓觉这些、而是要给自己按乐儿。制净跟什么不相干的人瞎怄气, 这年月,把不平事当寻常理才算能耐。各位以为我在挖怨什么?其实不是。因

为最近网上的各类新闻太多了,都不是什么好事儿,看着一帮网友在那里声嘶 力竭、呵骂含冤、或嗤之以鼻 一得,这里也就不明言了,事儿忒多、自己保 持平和心态吧,这日子,凑合还能过。

●PSP的5.55系统器近成了玩家的又 块心病,为什么常尼多 显让大家这么不省心呢? 人家NDS和Wii济直不是防盗监管

得好才这么畅销的、索尼最好还是生从自身内积非薄因。

●PS3的轻薄版很快就要发售了,体积小了很多,

我觉得怎么还是那么亏啊。

外观更好看,价格也更便宜,但只为了(战神3),

# **行观步红地燃烧** 把握胜利的吶喊

## 🍪 线下斗技场任务情报一览

任务名	海地	金装时间	对被恢告	出现条件
トスジャギィの対伐	随の斗技場	6分	粉迪龙王	初期
クルペノコの ***	社の斗技場	10分	形岛	初期
ポルポロスの対抗	随の具接場	18分	土沙龙	初期
ロアルトロスのごだ	水中斗技場	1257	水兽王	村士3 *ロアルドロス 郷获作改 * 完成后
リオレイアの対抗	陸の斗技場	1257	雄火龙	村★4 "陆の女王、推 荻作战 "克成后
ラギアクルスの対伐	水中斗技场	15分	海龙	付★5 "大海の王 相 茯火作級 " 完成后
ウラガンキンの付伐	始の斗技場	18分	泰链龙	村 * 5 "ウラガンキン を摘获せよ "完成日
空の王と島の文王の付代	時の斗技場	205)	祖久龙、	前7个任务等容成一夕 環火龙
水の→特温の水は	水中斗技场	20分	灯鱼龙、湘龙	前7个任务各完成 次
4.技场 大遊鄉刀伐	徒の斗技場	30%	土 5克 水	前7个行务各率成 次

(经晚課人3)推出至今已有申月有余、维上期的第一时间基础后,本期用为 大家就上后期的攻略补偿。以及采用的研究资料、以供能的资则,对种理生业会有 极大期息。此分离方应置的统一种理也非常火爆,每天各大型务器都临近境海, 其中还每不少至人参与其中。本期的《周成佛表》但目中有特别的联邦上现象 报,据与和国生规则接著的论句一定不多错过!

( more production	本41连名 经物名	<b>业</b> 人3		K09年8月1日
NATE:	动作冒险	CAPCOM	7340 Ε π	88
	DVD	接下 -2人/技士 -4人	5倍	15岁以上

## ☆ 全技能发动条件及效果一览

-		and the second s	**
冰力	15	(本力+60	体力權最大上限+50
	10	体力+20	体力槽最大上限+20
	10	体力 10	体力槽最大上限-10
	15	体力 30	体力槽最大上聚 30
回复速度	20	ダメージ回复速度+2	受到伤害红槽部分自然恢复速度4倍
	10	ダメージ回复速度+1	受到伤害红槽部分自然恢复速度2倍
	10	ダメ ジ回复速度 1	受到伤害红槽部分自然恢复速度1/2
	20	ダメージ回复速度-2	受到伤害红槽部分自然恢复速度1/4
回复量	10	体力回复量JP	使用回复道具时体力恢复量上升
	10	体力回复量DOWN	使用回复道具时体力恢复量下降
腹破り	15	腹減り无效	则力槽上吸不会随时间流透而减少
	10	腹減り半減	耐力槽上限减少延长至9分钟一次
	-10	腹減り倍化いす	耐力槽上限減少縮短至4分钟 次
	15	腹減り倍化(大)	耐力槽上限减少缩短至2分钟一次
スタミナ	10	ランナ	回避和防御以外的动作耐力槽减少量降低
	10	钝足	回避和防御以外的动作耐力槽减少量上升
合事	15	平食い+2	食用肉类和药品时硬直时间大幅缩短
	10	早食い+1	食用肉类和药品时硬直时间物短
	10	スロ ライフ	食用肉类和药品射硬直时间延长
食いしん坊	15	拾い食い	食用肉类和药品时耐力槽上限增加量大幅上升
	10	まんぶく	食用肉类和药品时耐力槽上限增加量上升
底力	15	火事场力+2	体力下降至 定心下計 攻击力和防禦力火福上升
	10	火事场力+1	体力下降至一定以下时,防御力大幅上升
	10	心配性	体力下降至一定以下时,攻击力和防御力下等
-			

核能名	底鳅	发动技能	<b>放長</b>
体术	15	体术+2	回避和防御时所为拥有费量大幅成立
	10		回避和防御时耐力槽消费量减少
	-10	体术-1	回避和防御时刻力槽消费量增加
	~15	体水-2	回遊和防御时耐力權消费量大幅增加
攻击	20	攻击力リア[大]	攻击输出倍率大幅增加
	15	攻击力 U P [中]	攻击输出倍率中辐增加
	10	攻击力UP[小]	攻击输出倍率,幅增加
	-10	攻击力DOWNI小	攻击输出倍率小幅减少
	-15	攻击力DOWN[中]	攻击输出倍率中辐减少
	-20	攻击为D OWN[大]	攻击输出倍率大幅减少
达人、	20	见切り+3	武器会心率+20、缘斩味时!
	115	見切り+2	武器会心率+15 ( 绿新味时 )
	10	見切り+1	武器会心率+10 (绿新味时)
	-10	见切り-1	武器会心率-1D(绿斩味时)
	-15	見切り-2	武器会心率-15、線新味时)
	-20	見切り-3	武器会心率-20、級斩味时)
特殊攻击	10	状态异常攻击强化	毒、麻痹、锤眠的积蓄值止升
	10	状态异常攻击弱化	毒、麻痹、瓣锯的积當值下降
属性攻击	10	属性攻击强化	火、雷、水、冰、龙的属性攻击倍率等
	~10	属性攻击弱化	火、雷、水、冰、龙的腐性攻击倍率流
防御	20	防御力UP(大)	防御力大幅上升
	15	防御力 U P [中]	防御力中幅上升
	10	防御力UP[小]	勃御力小幅上升
	-10	防御力DOWN[小]	防御力小幅下降
	-15	防御力DOWN[中]	防御力中幅下降
	-20	防御力DOWN[大]	防御力太幅下降
ガード性能	15	ガ ド性能+2	大幅强化防御时抗后退的能力,包括弯的盾
	10	ガード性能 + 1	福强化防御转抗后退的能力、包括重荷的
	10	ガ ド性能 1	弱化括何时统后退的能力 包括重等的
ガド発化	10	ガト強化	可以肋侧通常不能防御的攻击 包括著的原
自动防御	10	オーガード	可以防侧时,即使不按防御键也会自动进行
水缸	10	スイマ	水中游泳速度変快
	10	カナツチ	水中游泳速度变慢



15   北州性   15   おか			acountries in	2
	技能名	点乘	A TABLE	
日本   日本   日本   日本   日本   日本   日本   日本	設寮			在水下时酸蒙塘菜少量变慢
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □				
□ 10	61.8 lb			
日	tion at			
15	2014 Balt			
# 20		16		
第70年 10 使用が	高め短端			太刀和折叠斧的气刃槽积蓄速度加快
第7回標で 10				
新学祭社   10				
書等別性   10   最後養成了   一				
東海県北 10				
<ul> <li>数学技術 10</li></ul>		10		
			散弹威力JP	
15   東美華と   少別   大阪   大阪   大阪   大阪   大阪   大阪   大阪   大			通常彈全LV追加	武器可以使用全1.7的通常弹
整弾線型 10 20 20m - V 1 1 20 20m	页迪奔退加		質通彈、V 1 追加	
15   次学と、地面   次等でといった   次等でと呼吸といった   次等での   次等を   次等	## 4W 18 7m		製碗. v 1 6 加	
19	10171742114	15	散弾全。い追加	
15	相类追加		初甲榴弾 L V 1 追加	
# 15			胸甲榴弾全 L V 迫加	武器可以使用全LV的惯甲榴弹
# 英雄	扩散弹迫加			
	30 ta 26			
	4C-963X	10	AC-MENT C. P.	
15	装填速度	20	装填速度+3	
1-0   製造産生   製造発性   製造発性   製造発性   製造発性   製造   製造   製造   製造   製造   製造   製造   製			装填速度 + 2	
15   特殊選手 2   おり   おり   おり   おり   おり   おり   おり				
反印         20         採集原子 3         契提展用的合置水场间槽           反和 知知 20         新型的 20         新型的的重要的         新型的的重要的           15         反射较速 2         物型的的重要的         物型的的重要的           10         更新轻速 - 1         1         经时的重要的           -10         更新轻速 - 2         数据转型 - 2         经时的场重力小幅和重           特別的场里力 10         大心物 - 2         更加轻型 - 3         新型的场电差力小幅和重           对上的场 - 2         大小线 - 1         1         加加 20           大利性 - 1         1         加加 20         加加 20           大利性 - 1         20         大利性 - 1         加加 20           大利性 - 1         20         加加 20         加加 20           大利性 - 1         20         加加 20         加加 20           大利性 - 1         加加 20         加加 20         加加 20           大利性 - 1         加加 20         加加 20         加加 20           大利性 - 1         加加 20         加加 20         加加 20           大利性 - 1         加加 20         加加 20         加加 20           大利性 - 1         加加 20         加加 20         加加 20           新村性 - 1         加加 20         加加 20         加加 20           新村性 - 1         加加 20         加加 20         加加 20				
表物 20 反射線点・3			税填速度 - 2	
15	Fe Stit		反映起版 - 3	
10	100.44	15		
15		10	反动轻减+1	
現金的				
特別				
10	99k (97 day 19)			
大部性   10	4 M 45 ( 20 ) 117			
		~10		
20	火耐性		火耐性+10	
10   大朝性   10   加京   加京   加京   加京   加京   加京   加京   加				
15				
10   水剤性 - 10   知序   20元				
15	水耐性			
10   水質性   10   20   20   20   20   20   20   20		16		
15   水野性   15   20   20   20   20   20   20   20   2				如示
10				
15	20 20 Au			
20	が明江			
10   新聚性   10   10   10   10   10   10   10   1				
15   米別性   15   紅戸   20   20   20   20   20   20   20   2			冰耐性-10	
(報報性 10 整新性 10 数分			冰耐性 - 15	
20   開射性 20   知明   20   知明   20   知明   20   知明   20   知明   25   知明   25   犯示   25   犯示   25   25   25   25   25   25   25   2	雷耐性		雷耐性 + 10	
-10 配射性 1 0 知労 20元				
2				
意智性 10 起射性 10 却市 15 左射性 15 知作 10 却市 20 定射性 12 如 如				
20   素明性   2 0   新四   新四   新四   新四   新四   新四   新四	龙耐性			
10				
専         10         左架性         15         卸か。           専         10         未分支         受別事業之前中未得可能的         中華           東京         10         銀序化         受別事業が上中・最初主動会         受別事業が上中・最初主動会           日         10         銀俸         受別事業が上・分割金         受別事業が上・分割金           日         10         最級市化         受別機能大・企業を開催される           日         10         数数市化         で別機能大・企業を開催される           日         2         10         2           日         2 <td></td> <td></td> <td></td> <td></td>				
毒 10 素无效 类别或生物性不全中毒 10 维任化 更好看完全的考验时间的 原源 10 原族技效 受到原源效会对也不会被高度 排版 10 细胞比较 受到原源效会对准例的运动 排版 10 细胞比较 受到现得效会对准例的运动 相似的化 安阳规模技术的细胞对中间的分 有效保护 10 超轮化 安阳规模技术的细胞对中间的				
事等 10 報告化 共和電光曲行機等計劃符 事等 10 報係を始 安美原確認と指行を予報機構 対0 服保を任 安美原確定と対策機能に対策 対0 服保を任 安美原確定と対策機能に対策 対0 解状を化 安美原体及と手機能性が対象性 で変換性変換する。 対象性を表現している。 対象性を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を	去			
原傳 10 腐年大牧 哲則摩弥太告討れた合統派 10 腐年大牧 哲則摩弥太告討れた合統派 軽収 10 陽視先牧 哲則摩汝太由別命統計加法信 軽収 10 陽視先牧 受別職役及必前也不会發展 可覚疑信を 契別條权及由即確認計申加格 イル型を用えた数				
10   麻痹他化   受到麻痹攻击对麻痹时间左倍     項目眼及   使用能及   使用瞳形束点的立不会疑疑     位   医假倍化   安甲磺胺攻击时 脚眼时间加倍     可能保护   10   耳栓   小面龙机上波	琢痹			
即収				受到麻痹攻击时麻痹时间加倍
听觉保护 10 耳栓 小型龙吼无效	睡眠			受到睡眠攻击时也不会睡眠
	05/04/240			
八型、小型龙机至部市双	対定課型		- T	
		.,	国 64 位	八里、小型龙机至即兀双

			CUL
Silver of	7	Olive	
气绝	15	气绝无效	完全不会被气绝
	10	气能确率半减	有一半的几率不会被气绝
	-10	气绝倍化	气绝时间加倍
耐泥耐雪	10	泥み雪无效	不会变成皆人、泥人状态
耐震	10	耐震	展动硬直无效
风压	10	风压[小]无效	怪物发生的。要风压无效
	15	风压[大 无效	怪物发生的大型风压无效
水流	10	水流[小]无效	怪物发生的小型水流无效
	15	<b>水点 大 光效</b>	怪物发生的大型水流无效
盗み无效	10	盗み无效・	不会被偷盗东西
附着	10	暑きり 无效	低热地区 如少原 不会削减体力
	15	暑き大, 天效	高热地区 如火山深处)不会削减体力
	10	豊き倍化(小)	因署共非液体力的速度加快
	-15	署き倍化(大)	因響热削減体力的速度大幅加快
耐寒	10	寒き[小]无效	低寒地区 (如冰洞窟)耐力槽不会加速海
	15	寒き(大)无效	高寒地区 如赤土雷地 耐力槽不会加速器
	10	寒き倍化 小	因寒冷耐力槽減少速度加快
	-15	寒さ倍化大	图塞冷耐力槽减少退度大幅加快
回避性能	10	回遊性能 + 1	回避动作的芜散时间增加
	15	回避性能+2	间避动作的无效时间大幅增加
tigg#	10	特異の加护 「	受到伤害时一定几率伤害量减少
	-10	思灵の加护	受到伤害时 定几率伤害量增加
效果持续	10	アイテム使用強化	持续 定时间效果的道具符续时间延长
	-10	アイテム使用層化	持续 定时间效果的道具持续时间缩短
广域	10	广域化+1	使用死品类道具作,对癌近的同样也有效果
	20	广坡化+2	使用药品类道具料、对本区域内的同作都有效
气まぐれ	10	横灵の气まぐれ	铁镉 虫网、笛子的提坏几率减少
	15	物のきまぐれ	快镐、虫网 笛子的损坏几率大幅减少
	-10	<b>忌灵のきまぐれ</b>	铁镐、虫网、笛子的损坏几率增加
	-15	悪魔のきまぐれ	铁镐 虫网、笛子的损坏几率大幅增加
肉烧き	10	肉烧き名人	烤肉的烤鸭的有效时间延长
釣り	10	約月名人	钓鱼时鱼咬饵的有效时间延长
训合成功率	10	调合成功率+15%	如示
	15	调合成功率+25%	如示
	20	调合成功率+45%	如示
	-10	调合成功率 - 5%	如示
	-16	调合成功率 - 10%	如示
	-20	调合成功率 - 15%	如示
调合数	10	最大数生产	调和子弹时每次都会调和出最多数量
爆弹强化	10	ボマ	導弹类伤害責增加 爆弹调和成功率
			100%
高速设置	10	陷阱师	陷阱和爆弹的设置速度加快 陷阱的调:
			成功率100%
こやし	10	こやし玉名人	こやし玉的效果上升、こやし玉的資和
			功率100%
地图	10	地图常备	无论是否有地图, 都会在高面上显示地!
	-10	地图无效	即使拿着地图也不会显示
千里眼	10	千里帳	可以在地图上看到怪物的详细情报。如果
			朝方向、是否警觉等
	15	自动マーキング	全自动显示怪物的位置、详细情报等
TR.	10	隐电	多人战时不容易被怪物暗准攻击
	-10	損发	多人战时很容易被怪物瞄准攻击
燃輸	10	地軸	隨时都有拿着火把的照明效果
現棄順	10	捕获の見根め	当怪物可以捕获时,顽阻上怪物的展示。
			闪烁
近撤	10	返搬の达人	搬运时移动速度变快,可以从更高的地压
			上謝下
高速收集	10	高速收集	采集和剩取时速度变快
采取	10	采取 + 1	采取的可能回数增加
	15	采取+2	采取的可能回數大幅增加
	10	采取 1	采取的可能回数減少
を气 アル	10	奉运	任务结束时获得的报酬数量增加
	15	激磁	任务结束时获得的报酬数量大幅增加
	-10	不运	任务结束时获得的报酬数量减少
	-15	灾难	任务结束时获得的报酬数量大幅减少
	10	摊获名人	補获怪物后並得的捕获报酬增加
	×1	ポイント 2倍	侗系的技能点变成2倍
同系统倍化			
同系统倍化	×2	ポイント 3倍 ポイント 4倍	侗系的技能卓变成3倍

本作中装备登录的系统依然存在、你可以把自己配好的复数登录到列表中, 以后更换基备时就不必 推进。不过逻辑有个问题需要上意,你从 付款备上 即下来的珠子在整套更换到是不会自动装上去的,需要更新镶嵌,所以多能配势 需要用到 付装备的法,如果不想象派,放需要准备多作相同的数据。

## GAME INSTITUTE

### 以线上·期间限定任务

酒场任务柜台最右边的看板镇处,可以接到CAPCOM官方期间限定的专有任 务、即只有在这个期间内才能接的任务、逾期不候。目前更新频率约一周 次, 外,上街有时会出现满天少尘的恶劣天气。这说明峰上龙正在接近,街上发出了景 急动员令,拒台处就会接到峰山龙的击退任务,想要素材的话就不要错过。以下是 2日2日本 トの間に関ウロタ

限定时间	任务	参加条件
09 08 01 - 09 08 09	孤岛の纳品祭り	无
09 08 10 - 09 08 18	ドスジャギィ4头の连续狩猎	光
	ロアルドロス2头の狩猎	HR9以上限定
09 08 19 ~ 09 08 26	水没林の釣り祭り	HR9以上限定
	ファミ通・大角と巨領の滋爽	HR18以上限定
09 08 27 ~ 09 09 02	古代蛟を狩りつくせ	无
	武装战线・男たちの胜負!	HR9以上限定
		26

包括星级的稀有特产品、每种怪物讨伐后可得到的特产品如下

|草食龙| モンスターのフン [繁殖期大型草食龙] 特大サイスのフン、巨大 な头骨★ [精灵鹿] キノコの培蘭、過烈なフェロモン、素敵な毛皮 |飞虫) 强烈 なフェロモン、クイナンニナドル [蚂蚁] キノコの培菌、漁のまきエサ |水生草 食龙] みごとな水かき (鱼类) 渔のまきエサ、きれいな魚鱗 [小速龙]。小さな曲 がり牙、小金の牙、月夜の发光牙 |水生肉食兽| みごとな水かき、強韧な水かき 、粉速龙王| 天然ピンクレバナ、大金の牙、巨大な头骨★ (水善王) きれいな龙 鱗、太古のオイル★★ (彩鸟) きれいな周羽、ド派手な尾羽★★ (韓火龙): 金龙 石、ゴールドニードル、女王の页药★★★ [海龙] きれいな龙鱗、海王の大龙鱗 ★★★★ [雄火龙] 金龙石、ゴールドニードル、真紅の大龙鱗★★★★

## 😮 三类护石包含的技能点种类

护石是本作新增的装备、 次只能装备一个,每个护石上附带的技能点数都 可以参与技能的搭配、有镶嵌网的还能镶嵌珠子。护石需要在任务中挖矿、或是 在任务报酬中得到,任务结束时通过统一鉴定才能确认实际效果并放入箱子中。在

鉴定之前护石是以"XXXお守り"的名 字命名,XXX是什么与鉴定后的技能点 种类有直接关系, 共分三种, なぞの お守り"和"光るお守り"在村任务和 线上下位任务都会获得,后者概率相对 低些。"古代のお守り"則只有线上 HR31以后的上位任务才有机会得到。 种护石包含的技能点数种类如下



\*本作41子例 号比解负触,到了钱上还 **新提高等级更换更豪华的房间。** 

●なぞのお守り&光るお守り 运搬、雷耐性、观察眼、气绝、气まぐれ、食いしん坊、气配、效果持续、 高速设置、冰耐性、酸素、水流、睡眠、精密射击、耐寒、耐暑、动足射雷、弹调合、 地图、调合成功率、約り、肉烧き、盗み无效、火耐性、麻痹、水耐性、龙耐性

●光るお守り限定

泳ぎ、ガード強化、ガード性能、回避性能、回复速度、回复量、扩散弾迫 加、加护、广城、攻击、高速收集、こやし、采取、散弾追加、食事、千里眼、 装填速度、底力、体术、耐震、体力、达人、研ぎ师、毒、燃蜂、爆弹强化、拔 刀会心、腹減り、风压、防御、権弾追加

#### ●古代のお守り機定

效果持续、体力、特殊攻击、溜め短缩、泳ぎ、千里眼、调合成功率、采取、 运气、散弹强化、スタミナ、属性解放、肉烧き、广城、冰耐性、攻击、体术、 气まぐれ、加护、耐寒

护石基本上都是随机则出来的,在达到上位之前,得到数值高、价值好的护 石概率很低。初期比较有效率别护石的方法推荐村4星搬运飞龙蛋的任务,只 需要去8区搬运一颗龙强即可。完成任务后会有数颗护石的基本报酬,既有なぞ のお守り也有光るお守り、有搬运技能和猫的着地术的话从8区就到5区回营地。 一次5分钟,效率相当之高,多来几次很快就能剔出满意的护石来。

## ₩ 猫技能的全部实际效果

食事场吃饭增加各项数值的同时,还会发动效果各异的描技能,这些技能和 **装备上的接能类似,但只在一次任务中有效,即使福车一、两次后技能也会维** 持。吃饭后是否发动技能,发动技能的种类及效果大小都是随机的、四种烹饪方 法可能发动的技能在吃之前可以看到,不过实际发动的技能可能会比显示的有所 强化,此外某些技能不会提前显示,只会在吃完任何料理后随机发动 比如"招 きネコの幸运"。

以下为几种常用的食物组合 肉+ 肉=体力、肉+鱼。体力+酸素、肉+乳制 品=体力+防御力、肉+酒 体力+攻击 力。鱼+鱼、酸黄+水耐性、鱼+谷物+ 酸膏+耐力、谷物+谷物=耐力+雷耐



野菜 雷耐性+龙耐性。			
合会随机发动技能 且喝穷	后会解倒在地。 能都会随机发动 并不能提前预知。		
	猫技能的会都实际效果		
ネコの吹奏术	笛子的损坏几率减少		
ネコのカリスマ	与山菜爷爷的对话次数变为最大		
ネコの投掷术	投掷物的威力2倍		
ネコの胆力	与修物细面时不会产生惊吓硬直		
ネコの三振の铁人	搬运时受到 小攻击时也不会摔碎		
ネコの鎖脚ボ	脚踢的攻击力5倍		
ネコの参与米	批拨动作中的打拳威力5倍		
ネコのツタ登りの鉄人 攀受討受到 攻击也不会権下			
ネコのマタタビ爆破术	设置的マタタビ爆弾效果时间2倍、マタタビ爆弾的调和成		
	功率100%		
ネコの防御ボ ハ	受到伤害时1/8几率减少30%伤害量		
本コの道具絵约末	铁镐、虫网的损坏几军减少		
ネコの網合木 、	调和成功率+10%		
ネコの逃走未	逃走动作中耐力消耗量减半		
ネコの正視の超人	搬运时耐力消耗量减半		
ネコの起上り米(中	起身时无敌时间2倍		
オコのツタ登りの超人	快速攀登时耐力消耗量减半,受到小攻击也不会排下		

-	職技能的全都实际效果
ネコの解体の秩人	劉取时受到, 攻击也不当有破迫
ネコの着地水	<b>小高处跳下四不会有硬直、搬运物也不会碎</b>
ネコのおまけ米	描车力尽时食事效果也不会消失
ネコの毛づくろい上手	防御 属性耐性下降的异常状を效果的问戒ン
ネコの医疗术	回复体力时体力恢复篇+10%
ネコの火药米	小爆弹和大爆弹都具有G级的效果
ネコの防御木(大)	受到伤害时1,4几率成少70%的伤害量
ネコの場合术[大]	调和成功率+20%
ネコの采取ボ	采取时可采取的次数增加
ネコのはじかれ上手	弹刀89斩味肖耗量减轻50%
ネコの起上りポスト	起身时无放时间3倍
ネコの暴れ出ち	射击时的子弹威力增加,但后张力也增加
ネコの休息ボ	进行动作"くつろく"时间达到5秒,之后30秒内攻击
	力+16%
ネコのゴリ押し米	发生弹刀后, 之后每 欠连续弹刀攻击力+5% 但不弹力
	或落空后累积值归零计算
ネコの炮击术	大炮和弩箭的威力+10%,彻甲榴弹的爆炸攻击力和火属
	性值50%上升
オコのこやし五铁人	使用こやし五は怪物遙走的几率+20%, こやし玉的调和
	成功率100%
ネコの千里眼の木	任务开始后30秒内。BOSS級特物位置都会显示在地图上
ネコの体末	回遊和防御时的耐力 育耗量为75%
ネコの特殊攻击米	状态异常攻击的积蓄值上升12.5%
ネコの射造术	通常弹的威力上升10%
ネコの火車场米	体力降低到10以下时、攻击力上升35%。防仰力上升50%
ネコの弱いの来い	容易出现尺寸,体力低的BOSS級悸物
ネコのKOボ	怪物容易出现发呆状态、猎人的力量值 疲劳积蓄值 上升10%
ネコのド根性	体力64%以上时,受到高于现有体力的伤害时会保留1格
	体力,但 次任务只有一次机会
ネコの研磨术	磨刀动作5/8几率变为3回 2/8几率变为2回,1/8几率变为1回
ネコの解体ボルリ	北取久数1/4几字增加 次
ネコの解体术[大]	剥取久数1/2几率增加一次
招きネコの幸运	确定报额单位50%几率变为3
招きネコの激率	确定报酬单位100%几率变为3
招きネコの金匹	任务结束时获得报酬金2倍



#### GAME GUIDES

1000 日本人 

· 是1. 水谷场上于的角色 级武士的原因。

名幹	刻象	<b>新始MP 潜长</b>	属性	CONTE	效果
独乐教は	指定	10+5	无	10	用生抢击周围 艺图 凝力時期
击炼丹	指定	10+5	先	10	首力攻击, 威力自然比较高
形光效例	指定	10+5	无	10	低酸力攻击, 附幣镊子效果
斗气附身	ち食	25+10	无	60	反击技、被杂兵攻击时自动反击
砂邪抱網	全员	25+10	暖	60	我方金员暗耐性上升 自身中回复 回
					便量为Lv×100
乃太刀	指定	10+5	无	10	高速突击一段距离,成力略高
练气弹	指定	10+5	Æ	10	击炼升的射击吸、弹速和远程攻击
					相仿
赤气的鼓舞	全员	25+10	无	60	我方全员物理攻击力上升
召喚米	总全体	50+25	ž	300	对解幕内全部敌人 巨兽的全部罪位
					造成大陷伤
顶坡町	自己	10+5	オ	10	成力略低,攻击伤害转化为HP回复量



解實:初期中不多,冷却时间也成问题,所以例如此是 集物理攻击。校有三种模式,是普通的真实相当于 着途 枪击,硬直引,途除之矢扫描处户像服装他好。但是被 **国际重新来到是火旗推泛来。(水面)9/78**海 ※ 技術の影響技術 事業分析 優を重なるがら **表示人工支**技中最短点

技能列車							
8.18	对象	羽丝MP 增充	属性	COBHIG	效準 "		
马克之圻	全员	25+10	龙	20	全员恢复。v×100的HP		
角热地狱	指定	10+δ	火	10	投出高速火球,攻击范围较广,而且带		
			1		有贯通效學。		
力製成块	指定	10+5	, ax	20	授出超离速冰霜、范围攻击		
意味を含	指定	10+5	-	10	连续发射5发贯穿性质雷光		
り幹之管	全员	25+10	光	60	我方全员特殊伤害力上升		
过速龙卷	指定	10+5	火	10	在指定她点爆发高威力的火柱,大范围		
_					攻击		
大刀乱舞	,指定	10+5	3/6	10	发射5岁追尾属性亦刀		
切别雷光	指定	25+10	25	10	投出高速雷珠 范围攻击		
π狂乱	指定	25+10	光	30	指定地市大亞國軍關係攻击		
四条物拥	全员	25+10	光	60	政方全员全附性上升 自身HP恢复、▼		



民族: ギボント族 年齢: 18岁 倉藤: 大刀

60

解读:レン虽然在武器性能方面和主角差不多、但实 强力的范围技,暗属性地图炮虽然性能不错。但初9 需要蓝色技能石,比较唯于培养——侧是生存能力 **解得上出类技术,本身不信的PR**反长,加上增加PP 度的特技、相当不容易死

> 回复LV×100 联机专用 瞬间移动到最近简件身边

升級則今部附间降低

全员移动速度上升 研媒性を呼攻击 計画特殊協審 在自己器 夕養対日毎年環境 成力設施

攻击距离较长的突击技 威力略高

程方全员HP自然回复递度上升, 自身HP

**舷力略高,附带高数值特殊伤害的暗属** 暗厲性反击技。被布兵攻击时自动反击

暗罵性的三连击, 毋击威力略低

泛城		No.	
	2 Au	対象	お描い
	と心を中	指定	
_	W 4 10	Jan offer	_

## 桑其亚哥。

**馬集:** フェンリル族 年齢。約1200岁 薫巻: 长枪 解論:サンチャゴ的能力很不错、近战、远战、杂东 接**成方面也很全**面,无论是攻守一体的云贯冲,还是律 单有数的龙神雷冲都是可以从一开被用到最后的王牌拉 特殊技變學陷阱,虽然命中率比较成问题,何事认 0同字面特殊伤害数值足以让人放手一搏了

	-				模男来	
i i	Billion .	对象	标题MP 增补	腐性	CD(Hill)	後根
п	2.40图中	指注	10+5	高	10	宿属担分り攻力
П	双击冲	指定	10+5	无	2	升级则冷却时间略增级、每击威力略即
П	_					的2连击
	18866	指定	10+5	85	10	连续发射3发追综窗电
Ш	電光附体	自身	25+10	8	60	冒厲性反击技,被杂兵攻击时自动反击。
П	5 初时间长					
	- 18191月	全员	25+10	雷	60	我方全员雷勒性上升,自身HP回复Lv×10
	主教中	指定	10+5	光	10	攻击距离较长的突击接 威力略低
Ш	3. 戶常級	指定	10+5	87	10	雷厲性攻击, 特殊货事案
П	野途的智慧	金员	25+1D	无	60	我方全员行动速度上升
	ヶ衛五点,中	指定	25+10	8	30	雷陽性五连 1、每主威力低
	均需方阵	特殊	25	8	57	在自己腳下设置对巨兽用陷阱 特殊协
						802



8大刀 指定

邪刃三段 指定 ム数火刀

生命居性 全品 25+10

ती १५ इड

指定

全员 有駄天

25+10

フリー 族 年齢: 38 武器: 斧様 力之的各种政治性能都很优异。招致的威力也要常 不知相对应的。普通攻击的標準號端差一些、MP消耗 為烈也是个不容回道的问题。主攻技能遵设端等有范围 攻击效果的权均热震风或者沐骥横尘,此外还可以预备

	-		Ď	能列来	
88	对象	机超MP 增长	属性	CD8130	放果
安女落	指定	10+6	×	10	强力火属性攻击 特殊伤害高
约热旋风	指定	10+5	久	10	周围发生火旋风,范围大
主立	自身	25+10	无	57	短时间的内防御力上升,格挡巨兽间接 攻击
会气附身	自身	25+10	火	60	火霜性反击技、被杂兵攻击时自动反击
於破相拥	全员	25+10	×	60	致方全员的火耐性上升 自身HP恢复[\ ×100
虎吼破	指定	10+5	无	2	强力物理攻击, 冷却时间短, 升级时略 上升
逐打	指定	10+5	久	10	三连太鹰性攻击 每下伤害略低
不屈的咆哮	全员	25+10	龙	60	定时间内我方全员最大HP上升
猛火的 击	後定	25+10	火	30	超高度广火属性攻击 自身拖达舒要件
A MICH	all alle	10.6		20	- 国外区国际土 财产的财产家



**展施:** シヴァ族 年齢: 28岁 楽器: ※ 傳書: 他的枪抗点是种类丰富射程又远。被点是生后起来 时接现不如近战武器。枪也有三种美型,需要看情况近 章 基本的类型是五速射击型。连点屏幕能持续射量 · 麦子薯。无论是用来对付蜂囊的杂采,还是狙击静 是最值得一提的是贯穿。

				推列學	
2.83	対象	形物(P) 潜行	属性	[DH:3]	效果
地流爆弹	指定	10+5	亦	10	发射高速水霜弹,范围攻出
粉弹	指定	10+5	无	10	发射5发散弹 范围为身前随机,每发成 力促
食花樓的	指定	10+5	无	2	发射一发追尾性高的光束,威力略低
发声草人	特殊	10+5	无	60	设置能吸引巨像注意的債備
算水粉胡	全贯	25+10	ak	60	我方全员的冰耐性。并 自身∺P回复L。 ×100
富力新击	指定	10+5	无	10	发射强力高速射击
#始射击	指定	10+5	冰	10	发射高速冰钴针击
安护之后	全员	25+10	无	60	我方全员助即力提升
45	自身	25+10	无_	60	可打开类似生台等的踏准镜狙击敌人
令气附身	自身	25+10	冰	60	冰馬性反击技、被杀兵攻击时自动反击

## 和同伴们。起挑战巨兽 踏上迈向传说的弑神之路

### 第1章 誓いの反権

攻降微水:果因總动使用快速自選辦建攻也 \*\*\* 身拍击不动的机会爬上手臂。连续攻击宝玉即可

~2 英雄への無立ち 过关条件;消灭途中的敌人一直走到老园的石上传送点 攻職战术: 还是没有难度,一路砍杀即可。注意回溯

巨兽的干扰扔石头攻击,否则会影响评价

攻路战术: 一直跟着巨兽向右走, 途中的小怪可以不 现会,走到右上位置,巨兽会把脸凑过来,攻击即可

过关条件:攻击巨兽的脸部出现的宝玉 攻略战术: 直接跑到最靠近巨兽的位置,消灭全部的

怪,然居不停的攻击正面脸部的弱点宝玉即可

攻略战术:集中火力攻击其弱点宝玉。站位左、右2侧 可以攻击其腿部的弱点宝玉,通常可攻击其正面脸侧

### 第2章 久远の息い

攻略战术:主要躲避银狼的落雷攻 击和雷光弹攻击, 落雷攻 色区域 雪光弹 过关条件: 追击镍领

需要全灭怪物才能关闭激光障碍

**攻略战术,正直接能后回往全用**。 尾巴攻击其两边的装甲,打破一面即可 2-4 守るべきもの 过关条件: 破坏巨易后足余玉

攻職战术:要把削才打破崇甲后露出的两个宝玉破坏 一个,耐久力很高,是场持久战

过关条件: 古側フェンリル

攻略能术,它的弱点要冰黑性。可以利用秘勒提升政 击力,朱进行连续攻击。在正面对它时,攻击其秦

### 第3章 品いの後

过关条件: 到达传送点

燃烧瓶后就要站着不动

3-2 イフリート 強豪 : 过关条件: 与イフリート 周歳5分钟

端,另外也要注意巨易的远程攻击

过关条件:破坏胸部兼甲 攻略战术: 开始向右冲、消掉杂兵就可以打ィフリ

3-4 灼熱の故障

过关条件: 破坏背部与火山的连接处 攻略战术: 巨县会利用胸部被破坏后露出的火泄 答 **常近平台攻击,静静的等待排转身后用块台表击** 

过关条件: 告倒イフリ

攻略战术: 先狙击イブリート的眼睛 然后一边攻击 **边侧向移动**,到其背后攻击其宝王

## 第4章 彷徨いし者

过关条件: 確坏胸口的宝宝 攻畴战术:地图上四个炮台

过关条件: 与ギルガメッシュ周旋5分割 攻略藏术:从右边道路进行躲藏。与其保持较远距离 的话,它会用冲击激进行攻击。秦注意紧急回避

过关条件: 救出アスラ

攻略战术: 先等ギルガメッシュ用剣歌 然后等其硬 直了. 原势爬上他的背就行

过关条件: 破坏巨兽宝玉并不能击倒アスラ 攻略技术: 徳用大面积攻击方式、避免打死アスラン 

#### 第5章 届かね想い

过关条件: 破坏所有装甲 

过关条件: 破坏扇

攻略战术:宝玉在希瓦属部的泰甲下面

攻略战术: 先把アメラン治政 再专心攻击巨兽 先

破坏掉额头的蓑甲 庸 隐的装甲和膀轮 再来攻击

过关条件: 击側アスラン的無力 攻略战术:boss基本只有两招、一是向前方吐出黑色火 焰,再就是自身周围放出火光,之后发生爆发

## 第6章 巨兽~捧ぐ镇魂歌

攻略歲水: 重点攻击渠端 口的装甲和宝玉 还有。

过关条件: 打倒イフリー 攻略战术: 看点攻击暴躁 痛制 美美还有胖子后面

过关条件: 打側シヴ 攻略战术: 景点攻击闹子 磨燃和膨上的装甲, 鲜甲

破坏后,再攻击空洞 过关条件:打倒ギルガメッシニ

攻端战术: 重点攻击它的胸, 还有底座的宝玉。

## 最终章 龙の血を继ぐ者

过关条件: 確坏パハムート 的角

攻擊战术, 巴哈姆特是全抗性 先找把无原性的武器

过关条件: 打出バハム ト 興前的宝玉 攻階战术: アスラン再次出現。而且这次是无故的。所 以还是无税他的攻击。直接打バハムート地

过关条件: 击側パハム-攻略战术: 出售バハムート会業出胸部宝玉 集中攻击

过关条件: 击倒真

攻略战术:除了新增的招式以外,攻击没什么变化。网 点是胸部的宝玉、重点打头和两点 7-5 龙の血を幾ぐ者

过关条件:再次击败真 攻略被术:还是攻击胸部的宝玉、重点打头和两肩。然后。 到它的背上,用剑桶中间的宝玉。倒地后再攻击其胸部的宝士

## 挑战99级魔王BOS

魔王地图中每次战斗胜利后会出现 个选项、选择"是"的话就是将战斗经 验值给魔王,这样它就会提升一级,各项能力都会提高还能学会强力特技等等。

需要注意的是,除了小徽章是每次胜利都能拿到的道具之外,各个魔王BOSS 都有较低的几率得到对应的珠子(オープ),珠子是合成最强武器防具的必备素 材,随着BOSS级别的提升,掉落率逐渐增加。还有,每个BOSS各个级别段掉落的 特殊武器或防具是不同的,如果魔王等级已经被提升上去就无法再将其降级,从而 导致错过这些珍稀装备、除非你与朋友通信取得他们的低级别地图。 □文/北斗

本刊译名 萬者年	思龙9星空的中护者	0.00	
角色扮演	Square Enox	5980 F J.	日版
中帝	1.48	2048Mb	全年前
	efetter to be to	76 E MAR BARBOR III	角色粉質 Square Enix 5980日元



HP - 6500 ~ 13057

攻击方法: 1~2回攻击、通常攻击、痛恨、イオナズ ン、灼熱 成长学会時技: 2回攻击(Lv3)、いてつくはどう

(Lv8)、れんご(かえん(Lv24)、メラガイアー (Lv33)、3回攻击、Lv41)、イオグランデ(Lv57) 閉点: アイスフォース

等级	· 特殊排幣物品(採菸率)
1-3	ゆうしゃのブーン 20%、シルバーオーブ 5%1
4 - 8	ゆうしゃのブーン 25% シルバーオーブ 5%
9 ~ 15	ゆうしゃのふく (20%)、シルバーオープ 6%。
16~25	ムドーの地图(10%)、シルバーオーブ(6%)
26~40	ムドーの地密(15%)、シルバーオープ(7%)
41~56	ムド-の地图 (20%)、シルバーオーブ (7%)
57~69	ムドーの地图(25%)、シルバーオーブ(8%)
69~80	ムドーの地密(30%)、シルバーオーブ(8%)
81~90	ムドーの地图(35%)、シルバーオーブ(9%)
91~99	ムド-の地田(40%)、シルバーオーブ(10%)

HP: 7000 ~ 13559

攻击方法: 1~2回攻击、通常攻击、ルカナン、スカ ラ、まぶしいひかり、しゃくねつのいき、いなずま 成长学会特技:2回行助(Ev1)、かがやくいき (1v5), いてつくはどう(Lv10), れんごくか えん(Lv16)、3回行动(Lv41)、痛恨の一击 (Lv41)、まばゆいせんこう(Lv57) **弱点・アイスフォース** 

等级	特殊經濟物局 ( 好養率 )
1-3	レイドックブーツ [20%]、イエローオープ [5%]
4~8	レイドックブーツ 25% 1、イエローオーブ (5%)
9-15	レイドックの服、15%1、イエローオープ [6%]
16 - 25	ドルマゲスの地図、10%1、イエロ-オーブ(6%)
26~40	ドルマゲスの地密(16%)、イエローオーブ(7%)
57 ~ 68	ドルマゲスの地面 (25%)、イエローオーブ (7%)

攻击方法・1~2回攻击、通常攻击、痛恨の一击、灼急 成长学会特技: 2回行动 [Lv16]、なぎはらい (Lv24)、 れんご(かえん(Lv33)、3回行动(Lv41)、やみ のプレス: Lv48 、いてつくはどう Lv57) 弱点・スト ムフォ ス

	<b>神奈神宗等品(非常宗)</b>
1 - 3	ラダト ムブ・ツ・15%1、レッドオ ブ・5%
4 - 8	ラダト ムかぶと 15% 、レットオープ 5%
9~15	ラダト ムよろい 115% 、レッドオ ブ・6%
16~99	デスピサロの地图 10%.、レッドオ ブ [6%]

HP: 6800 - 14061

攻击方法: 1~2回攻击、通常攻击、超高速连打、し やくねつ、マヒヤド、ドルモーア、おたけび 成长学会特技: いてつ(はどう(Lv4)、超おたけび(Lv8)、 フェザースコール (Lv12)、れんごくかえん (Lv16)、マヒヤデ ドス (Lv28)、3回攻击 (Lw11)、ドルマドン (Lv57) 弱点: ダークフォース

等線	<b>特別印度收益(到限率)</b>
1-3	トロデーンブーツ(20%)、パーブルオーブ(5%)
4-8	トロテ ンブーツ (25%)、バーブルオーブ (5%)
9-15	トロデ ンパンダナ(15%)、パーブルオーブ(8%)
16 - 25	天空のズボン(15% パブルオーブ 6%
26-40	天空のズボン(20%)、パーブルオーブ(7%)
41-56	天空のズボン(25%)、パーブルオーブ(7%)
57-88	天空のかぶと(15%)、パーブルオーブ(8%)
69-80	天空の隊(15%)、パーブルオーブ(8%)
81-90	天空の服(20%)、パーブルオーブ (9%)
91 - 99	天空の原(25%)、パーブルオーブ (10%)

HP 7700 ~ 15066

攻击方法: 1-2回攻击、通常攻击、痛恨の一击、ド ルモーア、マヒヤド、スクルト、いてつくはどう 成长学会特技: ザキ (Lv6)、あまいいき [Lv10]、れ んご(かえん(Lv16)、ザラキ(Lv22)、マヒヤデドス (Lv28)、かがやくいき(Lv34)、ドルマドン(Lv41) 弱点: アイスフォース

等型	<b>砂藤坪茶物品(粉幣茶)</b>
1-3	天空のブ ツ 115% グリンオ ブ 6%
4-8	メヤのブ ソ・20% グリンオ ブ 5%
9 - 15	天空のブーツ (25%)、グリーンオーブ (6%)
15 - 99	ミルドラ スの地田(10%) グリ ノオ ブ 6%

HP: 7500 - 15066

攻击方法: 2回攻击、通常攻击、痛恨の一击、メラソ -マ、イオナズン、灼熱、ルカナン 成长学会特技:マホカンタ(Lwt)、いてつ(はどう(Lv8)、れ んごくかえん(Lv12)、めいそう(Lv16)、メラガイアー、Lv28、、3

回行感 | Lw41 | 、イオグランデ ( Lw41 ) 、略黒のきり ( Lv57 ) 弱点: ストームフォース

	快味排放物质(神景學)
1-3	グランパニアリスト(15%)、ブル・オ ブ 5%
4 8	グランハニアリスト 120% ブルーオ ブ 5%
9~16	グランパニアリスト(25%) ブル・オーブ 6%)
18 - 25	グランタ バン 20% ブルオブ 6%
28-40	グランターバン (25%)、ブルーオーブ (7%)
41 56	グランパニアのくつ・20% ブルオブ 7%
57 - 68	グランパニアのくつ・25% ・ ブルーオ ブ 8%.
69 80	グランパニアロ ブ 15% : ブル・オ ブ B%
04 00	MELLY TO Y MALL TH. # . \$ 10% 1

## V99級魔干战术

虽然俗语有云"杀猪杀屁股,各有各的杀 对付高等级的BOSS不见得非要有某种固 定的职业组合和打法 不过这里还是给出一些 小编自己常用的基本战术,供大家参考,也算 是心得交流吧.



## :他殺婦. 耐大拉钻

首先是攻击输出的问题 目前来看 攻击输 出最高的职业非战斗大师英属了,其力量99级时 可以达到600点 是所有职业中最高的、武器和 技能搭配方面 則是"荤倒改(はやぶきの剣) +集新"。虽然单论武器攻击力而言,单剑改的 改击力属于中下水平 但物理输出的计算其实是 裁"职业基本力量+武器攻击力"的,战斗大师 600点的力量已经足以弥补武器方面这区区不到 一百的差值了。而集创改的特性是本身就有2连 斩且无伤害减损 这2连斩的实际伤害值比最强 武器的一下也要高出不少 再搭配上"隼斩"技 回合就能欲4剑 伤害非常之可观

以上我们讨论的是最强的物理攻击伤害 那 么最强的魔法攻击伤害呢; 目前来讲最强的魔法 攻击组合应该是"魔力觉醒+贤者的马丹特" 但这个的实际伤害值比不上前者。

其次就是通过辅助技能来提升攻击输出了 绝对必备的重要道具 每个魔王BOSS都有自己的 弱点属性、针对其弱点给我发加上全员属性フォー メ, 可以给主攻手的输出伤害大幅提升。然后就 是战斗大师本身的特技含身"すてみ"了。可以 提升1 5 倍攻击力 至于降低对方防御则要看其 余队员有没有空再具体应变了。

根据实践结果、 "战斗大师+フォース+すで み" 然后配上集创改+集新的话 一次性能欲 按魔王BOSS两千点IP左右。队伍里 般可以配上 两个战斗大师作为输出职业 如形成COMBO, 还 能有1 2倍的伤害加成1

QUAR ENIX CO



### 圣骑士,名为"最强的盾"

能理理能 "簡項上海" 終日的职业生光端上度單了。 在線構然的のDS級 児里有有風活管を刊上一「神経」 平等 計分人流 必須加京を取立的基 知防密力和中、西技能也必須を満 以及級土技能保护維体的技能 かず う。 成 計刊可以根据のSS的特性末性元素降检圣時上加物的吸染特核改 充労書稿等 又無差使用海接線 ミラーシード、素素接及別対方的交



不过需要注意 高級BOSS的伤害 也很高 所以有时候就得根据实际战 况让至转只用"かぜ"方"来保护我方 地较少的僧侣这种回复系职业了。当 至贿嫌必杀后,再用"におうだち" 的话就是真正的绝对无效。BOSS任何

項出元效 近世是其粹年 "神經" 的表面。"随着人会进口心的必然大会人员 人品 报望这个太没者 其实业也 在水体中有两个特殊的物品是可以提 外必数交响率的一个严重流进一口吸引生而得的的流流之中还 正等 一个就是必杀之崩"也つきつのおうぎ" 同者同时蒙着上的话。必养的 发动着公养地的进行。必是是可以在5级宝油中新出来——当然,是 采以、拿着有了的基本上次的外影型的参展和微观了形成。

最后 万一队伍里出现重大伤亡,还可以让圣骑上自爆 (メガザル) 来回复其他3名队员的满状态战斗能力,这可以说是最后的杀手锏了! 不过

因为圣骑士速度非常慢 所以若要 用此招 最好装备先彩的小刀。

一圣骑士爆必杀后绝对就是无敌的存在,这几个回合也足够我方干排BOSS 了 万一危急还可自爆。



### 回复系主役:僧侣口贤者?

作为一个安定的時BDSS図別 配 6 一个個大小的回复第四件基本可成故 6 、情保职资差都有者超成为效效 但 个人裏見还是信保更加合适 因为借品 量於尺度学会成功率50%的貿易魔法世 才力。但其有免及人包置文化主义 这种技能 而贾老鬼信有成功率100% 的复点膨胀サポォリク、但其只有全员小 同型的心体中子。



虽然贤者也可作为廣法系攻击输出职业 但就回复系职业而言, 思然 还是情侣更为合适。 记得 全员 フォース技能也应该证借侣来发动 为其加 满敏捷 最好再配上加速的星降手环或是或斗家之证。

### 极端战队配置范例:决 死战型

综合上述分析 其实对付高级BOSS最安定的职业搭配应该是战斗大师 x2+圣骑士+借侣了 下面我们不妨举一个纯粹追求最高伤害的极端例子。

不用问,这个指配就是"战斗大师x4"了(队友2聚备魔法战士の秘传 书(74-1人全体化)、队友知备战士之证(加20点方量) 队友4条备战 斗大师之证(提升会心率)。战斗时的出于原序为生角—58.友2—队友3—58. 友4。这个可以通过调节器自约敏速度来投物。

第一回合 主角給抗及な経験 以及で使用DOSS的高点フォール総数方 全角加特 从支3和4億力(ためる)、第二回合 全角使用 「無刻改+車 新一、相振行政原序的优先度以及COMDの19時位 实施技長如下 生角一 及2(11 倍伤害) 一班次3(アンタ・ンミ・15倍伤害) — 以及4(アンタ・ 200-22倍倍害) — 知此一回合内会产权支给由是意常否等的(11 VS吸以) 前的有有魔王DOSS都有可能可回合内直接做持 但此组合同样也不够安 定 属于特次度的投資效法。这個举出,是方便大家发放思维。此外还可 考虑提倡明显了死效的需要

## 用最短的时间集齐所有最强装备!



本作中的最强装备、不论是武器还是购具 的炼成条件都极为之麻烦,如果按照客路一步 一步来而不想法于走些接径的消绝对会让你吐 血的,这里分享编器的内银传的一些心得。不 企是最强接着的极彩态的解取正是进化秘石的 合成等,速度都会提高许多。

←从S級的宝器中可期出所有最强武器的初級形态,个人认为应优先合成最强防具。

### 最强防具哪里来?宝物地图ROSS

接截近極端防炭的研验於。如果你差在实实去稀粉7%的几年或得等徵也血到 死吧。这里指导队在型配备运路和淘滨战工这两个队业,然后给他阶段品。提升也 茶发血率的农场册子(见上文),之后成功发动最多条份钻战争10份约会在战士 后获得者前望来,也即是超2%的最级防景。这个几年虽然他不能加太高吧。但与 可怜的"气相比",实在是国高得太多。不过要同时接备这两个道具的话,还是与人 组队不能效更更高。

## 最强武器哪里来?5级蓝色宝箱

### 讲化秘石雕里来、继续刷宝箱

那么、规在最强武器和防具的初始形态都有了,要合成出终极形态还得再合成2次,每个分别都需要数量不等的珠子和总共3校进化秘石 しんかのひせき)。珠子就老老实实去剧魔王BOSS吧,那么进化粉石呢?

其合成形力・磁频算下去让你去海索材的だ。即使几合成「牧业化板石の鉱化 中地血」所以将加速改進地。最終定力、也就是未使のツーマ、げんませきれてき のすいしょう未着手。其中、ときのすいしょう是等から万大定直接在ビタリ海岸 的河道開災、施用機構未持つ過数十不回難 げんませき可必点差を必認言解析。 技役のソ で可以自該去が協当場が、相信後、直接計算を開始の数率にか去消失所 提業材料 知復的合成要素例多 最近高級宣和中本一定就会排出这些素材。但 去を10公室内限度が新せい

#### 最终的合成,最后的10%……

最后、最强装备件板形芯合成时 有成功率的问题 一日史段到前功尽会 有成功率的问题 一日史段到前功尽会 获备部只有10%;怎么办。如果你是 级录卡每份 个本程到CC电池。 你是正质用户的话 - 据我所如有种 传导测边也可以将正版卡中的符换数 器备份出来



■ しんかのひせき

然后呢, 主角每重生3个职业 合成成功率就增加10%——呢, 基本情况就是这样的 ] 进行最终的合成之前 就让我们赞誉 沐浴、斋戒吧。

#### リジン・ジェネシーション SENERATION I

#### ifable is

#### STAGE 1 大气翻突入

战争舶发条件: 1アムロ将シャア击破 2.Master 机将アイナ击破。

要达成战争触发条件、需要将ホワイトベー ス的方向朝向敌方、利用援护攻击为アムロ的ガ ンダム击破シャア创造优势条件、被援护射击击 中也有8000多HP, 够赚了。引发战争触发条件 后,在敌方战舰 4 十 1 上方,敌增援。在当本 ワイトベース进入降下恋势的时候、将不能为ガ ンダム进行援护攻击。再次引发战争触发条件之 后, 在地图最上方, ザフト 军増援。当クルーゼ 的シグー被击坠后、ヴェサリウス也会撤退。

#### STAGE 2 数中突破作战

战争触发条件: 1.アムロ将ガルマ击破、2 アムロ 将ラル击破。

别看这一关敌方初期配置东西很多,有点经验 的玩家都应该知道,这些家伙基本都是软棉子,很 好程的。另外,虽然在战争触发条件中有アム目的 任务、但是一开始アムロ的ガンダム并没有首发出 场,不过不用急,第3回合开始时,アム口出击, 同时要注意アムロ不被击破。当アムロ把ガルマ击 破后、在地图下方(原ホワイトベース所处位置附 近1,ラル(グフ)携兵増援到达。アムロ将ラル 击破后、在地图上方、敌增援(注意 アプサラス 1. グフカスタム)。

#### STAGE 3 ジャブロー燃ゆ

战争触发条件; 1.アムロ将シャア击破; 2 Master 机将クルーゼ击破。

首先、NPC的ジム不要钱、上去与シヤア格 斗战。敌方回合时,防御或回避就可以了。然后 再让アムロ上去攻击差不多有HP 半没有了的シ ヤア、就可以轻松发动战争触发条件。战争触发 条件发动后, 对方继提。在地底地图处, サイク ロプス小队出现、而在地面的下方、ザフト军増 器 ( 器態在 设方初期配置下面 )。 Master机将 クル ゼ击破后、CG动画过后,在地面地图最上

方、ジオン 军增援、之 后ホワイト ベース行动 可能, 本关 最后的反击 时刻到了。



#### STAGE 4 ソロモン攻略战

战争触发条件: 1アムロ第一个到达ソロモン: 2 アムロ将ララア击破。

达成第一个战争触发条件其实很简单,不过 **教不建议自己的部队**不是很强大的时候就第一回 合跟上去发动战争触发条件, 因为接下来的增援 最前后夹出的。

首先、多了一张地图(ソロモン内面、也是攻 略条件发动就会多出来的地图,当然没有联邦军的 一个部队的 ) , 然后在ホワイトベース初期配置位 置的右面是有着エルメス和シャア专用ゲルググ的 增援、这对于ブライト的威胁很大、你不能不跑、 所以在之前必须做好准备。アムロ特ララア击破 后。在宇宙区域最左边、アクシズ増援。ハマ-ン ミ型后、アクシズ战舰グワダン撤退。

#### STAGE 5 宇宙要塞ア・バオア・クー 战争触发条件: 1.ホワイトベース (ブライト) 把 ソーラ・レイ破坏、2.アムロ将シャア击破。

ソーラ・レイ的HP只有24000, 并不会觉得太 恐怖或者时间来不及。ホワイトベース队的任务就 証券往直前。第二回合时、敌增援(位置在ホワイ トペース初期配置的下方」。第三回合时、在ソー ラ・レイ附近ゲルググ増援。ホワイトベ ス・フ ライト)把ソ ラ・レイ击破后、敌增援、ア・ハ オア・クー内面中キシリア舰队以及ジオング、シ ヤア)出現。在アムロ把シヤア击破后、在外面字

市地閣、ザフト军増援(地图下方位置 。 当我方部队进入到ア・バオア・クー内面之 在ア・パオア・クー内面地图下方数增援。



其中右 会グ ト・ジオ ング是需要主 意的, 另外还 右狙击型勇士 ゲルググコ 的MAP兵器。

## ネオペシオン抗争

#### STAGE 1 グリーン・ノア 战争触发条件: 1カミーユ将ジェリド击破,2ク ワトロ与シロッコ交战。

要将ジェリド击破。可以很好地利用カミーユ 的Mk II的Master机的优势、与リック・ディアス 和ア ガマ的援护攻击的方式击破他。击破ジェ リド 之后、在地图右方テンプテ ション・プライ ト : 与数メッサ ラ (シロッコ)出現、在地密を 方敌塘援。此时要注意テンプテ ション、ブライ 卜 不能被击坠。接下来的战争触发条件简单了, ロ要クワトロ和シロッコ发生 次战年就可以了。

#### STAGE 2 月への道しるべ

战争触发条件: 1カミ ユ将ヤザン击破 2カミ -ユ将ジェリド 击破。

如果不是急着攻击的话, 一开始我方部队可以 不必上升到上面的地图中去,等待着猎物下来也可 以、当然这是一种相对求稳的打法。力ミ-ユ将 ヤザン击破后、在地图(内月球地图)最左方、敌 増援(シロツコ舰队)。战争触发条件再 次是用

カミ ユ把 ジェリドホ 破。战争触 发条件后, 在地图(内 月球地图1

最右方, ア クシズ 観 队 ↑ 加风風高达 (能力解放型)也是本 会以第 势 作中的万能设计机之一,有了它100 % 应应设计图很轻松。 力增援。

#### STAGE 3 ゼダンの门

战争触发条件、1カミーユ将ジェリド击破:2カ ミ ユ与シロツコ交战。

这 关的グワダン在 开始是重点保护对象。 所以我方部队不能在原地防守,必须向前进,否则 ハマーン的グワダン很有可能在第二回合时就被 天,要想不被灭,就尽快地发动战争勉发条件吧。 **戦争触发条件之后,グワダン撤退。同时,在地** 

因器上方. シロッコ部 队増援。カ ミーユ与シ ロッコ交战 后, 在地图 最下方, 敌

シーマ舰队 ↑精神力給罗是本作中的最强机体之 一、十分强大。

#### STAGE 4 燃える地球

增援出现。

战争触发条件: 1ジュドー将プル击破 2ジュド 一与クエス交战。

由于有回合限制,所以要抓紧时间步步紧 通。在ジュド 一将プル击破后、在地图最下方。 ネオ・ジオン(シャア)军増援。ジュドー与 クエス交战后、在我方初期配置位置的前方。 **数クロスボーン・パンガード 军増援、第三**姿 カ 。将サダラーン 击流后、サダラーン降下。 刺下來的鄉就是敌全灭而已了。

#### STAGE 5 サビ家の反乱 战争触发条件: 1 ジュド 将プルツ 击破 2

Master机将シュバッテン(タシロ)告流。 首先要特別注意ド ベン・ウルフ的MAP兵器

1 单格宏12格长盲线、6000攻击力1, 电脑行动时 是MAP兵器攻击优先的。 ジュド 非プルツ-破后,在地图最上方,ザ

ンスカ ル军 (第一勢力増援)出現、另外、在地 图量下方敌增援(アクシズ军)。

在我方的Master机、包括ジュドー机)将シュ パツテン(タシロ)击沉之后、在地图最上方与最 下方分别两势力增级。上方沟グレミ - 的アクシズ 電、下方为ハマ ン的アクシズ军。在最后的决战 的时候,就看自己的位置离哪个势力更近就先灭哪 **今就可以了**。

#### STAGE 6 地球寒冷化作战

战争触发条件、1アムロ与シヤア交战、2.Master 机将クエス击破。

本关的第 个战争触发条件的达成十分简单, 只要让アムロ的HI vガンダム与シャア的ナイチ ンゲール交战就可以了(双方不会出现战斗损伤)。不 过, 与敌方交战后, 在我方后方(地图左边) 敌塘 援出现。另外, 当我方部队在地图上下(平分情况 下,有4机侵入アクシズ区域后,在地图上、下两 边再次分别出现敌增援。アムロ与シヤア交战的 CG(関揺する宿命、过后、ネオ・ジオン(シャ ア」军在地图右方增援、另外、ザンスカール军 (第 勢力) 在地图左边出现。Master机把クェス

由破后,在 地图最右方, 数クロスボ ーン・バン ガード軍増 据「第一数

力。



#### 次世代紛争

STAGE 1 フロンティア発击 战争触发条件: 1シープック破坏4机パグ: 2 Master机将ラフレシア击破。

由于是双面地图作战,殖民星中的机体的行动 就必须要相对谨慎。バグ的HP比较高、有15600。 并且是自爆型5000伤害力的"炸弹"(2格), 主 力机应该是ガンダムF91 ビギナ・ギナ,不过尽量 让シーブック来解决(如果觉得12机全机破有难 度的语),因为这样可以尽早地发展剧情。外字话 空间具在引发WARS BREAK前自由作检距。第一 次WARS BREAK之后,在地图最上方, 数增 援。我方原来在殖民里中的部队转移到宇宙地图 (地图最下方)。注意 点的是,对于ラフレシア 不要使用BEAM系攻击 另外ラフレシア的防御 比较高,另外MAP兵器对其没有效果,而他的 死穴就是近接攻击(1格攻击)。ラフレシア击破



后、クロス ボン・バ ンガード军 撤退。在地图 最上方, 半 ンガナム軍出 现,把他们清

↑2高达的最强必杀技之一,巨大激 理 摔 就 可 以 过关了。

STAGE2 ポイント・カサレリア 战争触发条件: 1 ウッソ将クロノクル击破、2 Master机将ビビニーデン、ルベ击破。

在本关中要特别注意,可能会被忽视的地上那 两辆大卡车、这两辆大卡车(第三势力)是决不能 被击破的、击破后就GAMF OVER了 ), 并且两辆 ド车是向右移动的、需要Vガンダム以及コア・フ アイターV向前権护。

在ウッソ将クロノクル由破后、数方在地图右 边出现增援、同时、在地图左边也有较方增接登 场。ビビニーデン、ルペ两机是在右边地图中间的 两只トムリアット。Master机将ビビニ デン、ル ペ击破后, 在地图最后边, 敌增援(ディアナ・カ ウンター、。

#### STAGE3 巨大ローラー作品

4. 1.Master 机将アドラ ステア(ビ ピニーデン ) 击河 2 Master机将



アドラステ・夜雪和海牛的顆峰对決。这是游戏 ア , クロノ 中的網径専取本了...

クル)击沉。 本关的WARS TRIGGER与大型车型战舰干土

了。第一次的战争触发条件之后, 在地图最右边, **改増接(ディアナ・カウンター)出現、同时在地** 图左边、 敌ザンスカール军増援、接下来继续是折 大型战舰的活儿。

两个大型战舰依次都被Master机 F 拖之后、 在地图上则中间部分岔路处的地图上、下两边、敌 增援出现, 东方不效等恶魔高达军团乱入。

#### **STAGE4** 天使の蛇の上で

战争触发条件: 1 ウッソ与カテジナ交战, 2 ウッ ソ与ファラ交战。

ウッソ与カテジナ交战后、发生事件、我方全 员MP反向化、特别主意如果超强气或超 击状态 F是直接混乱的状态,不过可能有 些玩家不是太 香楚,战舰内有MP恢复正常的功能的锡。同时敌 方増援(地图最下方), 另外**クロスボーン・バン** ガード军在地图最上方出现(第三勢力)。

当ウッソ与ファラ交战后 会出现月面地



\*本作中有很多非点价值色在相应 的剧本中出现, 也可以说在战斗中 充满了惊喜和危险

图 1 上下屏的 关系.. ギン ガナム军(第 三势力)出 现。CG(天 使を賃(矢)

轮坏灭。剩下 的事情自然就 是数全チア

## 过后, 天使之

アナザー・ジェネレーション **GENERATION II** 

#### STAGF1 デビル何用网を空破せよ

战争触发条件: 1.ドモン将マスター・アジアホ 破 2 Master机将シャギア、オルバ击破。

本关的数北条件基本上等于是NPC中的任何 人都不能被击破。不过,NPC的能力在第一关中并

在ドモン把东方不敗主破店、在地图下方会出 **理敌方的增援部队。在将シャキア オルバ两人中** 的其中之一击破之后、我方的サイ・サイシー、ア ルゴ将会强制脱离地图,在另一人击破后,我方 約チボデ

ジョルジュ两 人也会脱离师 图。同时、敌 方会再次在地 图上方进行大

量的增援。



STAGE2 复活のデビルガンダム 战争触发条件: 1ドモン将マスタ ・・アジア击 破 2.ドモン将デビルガンダム击破。

本美略与前 美类似。ドモン把东方不败击破 后, デビルガンダム出現, 另外在地图下方、以及 地图中部政増援。同时我方ライジングガンダム在 **她图下方出现。** 

ドモン将デビルガンダム击破后、东方不败再 次出现,同时地图最上方敌增援(AEU)。

STAGE3 決战! デビルガンダムコロニー 被争触发条件:1ドモン第一个到达デビルガンダ ムコロニー、2 Master机将サ シェス击破。

シャッフル同盟到达デビルガンダムコロニ 区域后、シャッフル同盟进入殖民星内地周。法成 WARS TR GGER后,在宇宙地图的地图下方,敌 增提 [AEU]。

Master机将サーシェス治破局。在宇宙地图的 地球上空,敌增援、新联邦1。在殖民星内地图 中、将グランドマスターガンダム击破之后、敌増 援。此时的胜利条件改成デビルガンダム的击 破。所以、在这之前、击破グランドマスターガン ダム前景好、いドモン保持部器与(前額一击)的 状态、留着"石破天惊 コッドフィンガー"对付 デビルガンダム就可以直接过关。

STAGE1 流血へのシナリオ 战争触发条件: 1ヒイロ将ノベンタ击沉 2ヒイ ロ将ゼクス击破。

ヒイロ将ノベンタ击流后,地图上、下两边数 増援。ヒイロ将ゼクス击破后 致増援 男外在坪 图左右两边出现4个导弹发射台(攻击目标 。

#### STAGE2 亡国の肖像

战争触发条件:1ゼクス破坏3台ビーム炮、2 Master机将ブラン击破。

ビーム炮台的HP只有10000点、射程是4-12 格,攻击的无线只是BEAM1。ゼクス破坏3台ビ ム地台后 在

地图最上方、 敌增援登场。 #Master 机将ブラン击

破后, 在地图 的最上方, 敌

方增接会再次 ↑夏亚也是高达系列里的元老级角

色了、至今依然活跃在游戏中。

STAGE3 ガラスの王国 战争触发条件: 1 ヒイロ将ゼクス击破 2 Master

机格ジェリド击破。 首先需要注意ビルゴ在"特殊助御"时、景对 于所有的射击攻击是无效化的。ヒイロ将ゼクス击

砂川、ゼクス形態地图。 在上空, 数増援(テイ

タンズ。 Master机将 ジェリド 声破 后,在地图上 方。敌增援。



#### STAGE4 バルジ攻防战

战争触发条件、1ミリアルド与バルジ改战斗、2 Master机将ジェリド、マウア 击破。

ミリアルド与バルジ改战斗店、在我方初 期配置的后方,也就是地图最左边, 敌增援(テ

イターン ズ1。 Master机将ジ エリド、マウ アー击破后、 在バルジ改后 方, 敌人出现 增援。



#### STAGE5 激突する宇宙

战争触发条件: 1 ヒイロ将ヴァイエイト、メリク リウス破坏、2.五飞将トレーズ击破。

首先要注意后面围着我方的ビルゴル、必要的 话,先让七十口也参与清理后方的行动。另外要注 音メリクリウス也是"特殊防御" 射射击攻击无效 化的。ヒイロ将ヴァイエイト、メリクリウス破坏 后,敌增援,同时联合军(第三势力)出现。CG (養き过ぎた力)过后,地阻分为三层,原战斗地 图在最上方,而五 所处位置是高地球最近(也就 是离本队最远〕的地图之上,需要有援兵,用超一 击也不能一次性解決トレーズ。五飞将トレーズ击 破击破后,在最上层(离地图最远)的地图的最上 方、放増投(ティターンズ)。

#### STAGE1 作战は一刻を争う

战争触发条件: 1 ガロード将オルバ击破, 2 Master机将シャギア、オルベ中的任一机击破。

ガロード将オルバ击破后、在地图上方敌 **増援、同时我方増援(ガンダムレオパルド、ガ** ンダムエアマスター1。

Master机 将シャギア、 オルバ中任一 机击破后、シ ヤギア、オル バ撤退, 地图 上方敌惨得。



#### STAGF2 15年目の亡灵

総条軸分条件・1 ダブルエックス启动前、战绩点 机击破。

只有3个回合的时间冲击5000的分数,基本上 来说,这5000分是已经把敌方的初期配置打得剩下 不多了。在ダブルエックス启动的 = 个回合内、地 图 | 每回合都会有增援。第一次WARS BREAK达成 ⇒ E. お地接、増加空中的地图。Master机将シヤ ギア、オルバ中的任一机击破后, 在地面地图左边 水面上、敌增援(人类革新联盟)。

#### STAGE3 D. O. M. E.

計多針为条件: 1 ガロード将ガーベラ [ ザイデ ル1 击況 2.将シャギア、オルバ击破。

ガロ ド将ガ ベラ击沉后, 在地图最上方 敦増援。Master机将シャギア、オルバ击破后。 以地图中央部分的两边, 敌增援:国联兵 }。

#### Life and Alleria

STAGE1ノックス削坏

战争触发条件: 1.ロラン与ハリー交战, 2 Master 担格コレン市破。

ロラン与ハリ 交战后、ソレイユ以及亲卫 队スモー撤退。在地图上方(城堡附近) 敌増 接。Master机将コレン击破后、ブルーノ、ヤコッ プ撤退。在地图下方数增援(アクシズ军)。

#### STAGF2 ウィルゲム离防

战争触发条件: 1ハリー将ポウ击破, 2 Master机 将マシュマ 击破。

首先、ウイルゲム是不能行动的。在地图周围 的坑是有高低差、移动需要空中远应能力才能上 步, 否则只能从地图正上方上去。

**キハリー将ボウ市破后、ハリー与ボウ会張制** 脱离本地图。同时,在地图上方敌增援 アクシス

机将マシュマ 坑的四周以及 地图下方敌增 湿(ネオジヤ パント



#### STAGE3 月世界の门

紛争触发条件: 1.ロラン将ステロ击破、2.ロラン 格プル市破。

本关首告専保住最下面两个机体(フラット、 マヒロー)、向上面靠拢。ロラン将ステロ击破 后、ブル出現、CG(羽ばたくもの)过后数増援 (量产型キュベレイ)。不过,プル択是主要只以 ロラン为目标进行移动攻击。ロラン将プル击破 后、在地限上方敌増援(ネオジャバン)。

#### STAGE4 沖击の無历史

紛争終发条件: 1 ロラン将ステロ击破 2.ロラン 与ギンガナム交战。

这是分为两张地图的关卡,这一次要击破ステ 自只能當原始的剧情NPC人物了、并且ウイルゲム 是不可行动状态。ロラン将ステロ击破后、月面地 限上方敌増援、ロラン转到月面地阻。在ロラン高 开启的月内市街地图,就需要利用好报护攻击与援 お防御保护ソシエ不被击破、另外要好好地利用 ドウィルゲム的补给。比较保险的作法是在之前就 先利用倒A高达的Master机的属性、清理操一些机 体再完成战争触发条件。ロラン与ギンガナム交战 后、在月面市街地图、政増振出現、我方ハリー増 摄。同时在月面地图最上方敌增援。

#### STAGE5 母光键

战争触发条件: 1 ロラン与ギンガナム交战, 2.ロ ラン将グエン击破。

本美 - 开始的ソレイユ的HP只有20000, 需 要特別注意。ロラン与ギンガナム交战后、ギン ガナム的倒X退到地图右边最后。同时同一区域。 动懒摇...

ロラン将グエン击破后、在地图最左边、デ ピルガンダム出現。同时在交战区域的上、下两 边故増援(**ゾッビ**兵)。当我方部队近敌方(ギ ンガナム军 ) 在10格以内时, 在倒X后方敌增援。

## フニュー・ジェネレーション GENERATION III

ロスミッグ・イラ

#### STAGE1 崩坏の大地 战争触发条件

1 キラ与アス ラン併行文 战. 2 Master 机将クル・ゼ

中形。



开始前 建议先让キラ回 越アークエンジェル、再出击时 **进行换装,否则ストライクガンダム**的原始装备实 在不能派上用场。キラ与アスラン交战后,在地图 下方数潜援(ザフト军)。クルーゼ击破后、ヴェ サリウス撤退。Master机将其击破后、在地阻下方。 た地提(ジオン军)。

#### STAGE2 宇宙に降りるM 战争触发条件: 1 キラ将アスラン击破 2 Master

机将ヴェサリウス(クルーゼ 击沉。

本关的アークエンジェル是不能移动(转向不 可》的,加上本关战舰排列位置的特殊性、相对来 说就比较麻烦,如果是从SEED剧本开始游戏的 话,相对来说就要尽可能地拖住一边的攻击。

在本头每经过两个回合后,敌方都有一次增援 登场、在第5回合时、ムウ由于时间限制问题也脱 高战场。キラ将アスラン击破后、敌ヴェサリウス [クルーゼ] 増援出現。Master制将ヴェサリウス (クルーゼ) 击沉后, 在地图下方, 敌増援(人类 **蒸新联盟**,。

#### STAGE3 無い降りる剑

战争触发条件: 1ムウ与クルーゼ交战: 2 Master 机将グラハム击破。

本关的地形是比较讨厌的,基本上属于水面 战、要想能够让机体发挥100%性能的话,就需 要仔细考虑一下了,比如有空中适应的等等。第3 回合时, 我方半ラ在安全区域附近增援。ムウ与 クルーゼ交战后, 在地图下方的安全区域处, 敌 増援 (ユニオン



军)。グラハム 击弘府、ユニオ ン军撤退。在 安全区域以下地 区、取増援(ジ オン1。

#### STAGE4 原の宇宙へ

战争触发条件: 1.キラ将オルガ、クロト、ジャニ 中的任 人击破 2 キラ将ヨハン、ミハエル、ネ ーナ中的任一人击破。

キラ要是想 个人直接把オルガ、クロト、ジ 4二中的 人击破还是有一定的困难的,所以呢, 绝对需要我方队员 定的帮助、或者是使用超强气 之美的将其一击杀之。在キラ将オルガ、クロト、 ジャニ中的任何 人击破后, 数方会在地图左、右 所边分別増援。CG (凌驾する对决)过后、我方ア スラン増援出现。キラ将ヨハン、ミハエル、ネー ナ中的任 人击破后,在地图右方, 敬増援 [ユニ オン年)。

#### STAGE5 終末の光

战争触发条件: 1アークエンジェル(マリュー) 将ドミニオン(ナタル) 击況、2 キラ与クルーゼ

本关 开始就是两面被夹击的状态。并且,要 达成第一个战争触发条件。就必然要分开兵力两边 同时对抗。不过,如果只有 个自己的部队的话, 那么可以把主力放到联合军 边。ア クエンジェ ル将ドミニオン击沉后、地图上方ザフト军増援、 同时地图下方欲增援(国联兵)。キラ与クル ゼ交战后 地图上方数增援(アクシズ・シャア 军 、 在地图下方、 敌グラハム(GNフラッグ、 超强气登场 1 增援。

#### STAGE1 砕かれた世界

战争触发条件:1アスラン将サトー击破、2 Master机将スティング、アウル、ステラ中的任 一人帝础。

メテオブレイカー总共有4个、毎个的HP只有 20000、根据欧北条件的话、必须要确保一个的安 金。アスラン将サトー击破后,在地图下方数增 援〔残党ザフト兵〕。在地图上方敌增援〔地球联 合兵)。Master机将スティング、アウル、ステラ 中的任一人击



破后, 地球联 会兵会全军属 开撤退。同时 在地图最下方 敌增援《宇宙 革命军1。

#### STAGE2 ガルナハン攻略 战争触发条件: 1 アスラン将ゲルズゲー击破 2 Master机将カテジナ击破。

由干ミネルバ在則情阶段中了一炮、所以HP 状态是危险状态、需要注意保护。并且每2回合口 ーエングリン都会有发射、其伤害范围是ゲルズゲ 一直线对下来,两边有两个对称石块的区域。另 外, 从第3回合开始, 每回合, 敌方都会在地图 最上面区域増援。对于ゲルズゲー、攻击他是不能 使用BEAM射击攻击的、其他就随便了。アスラ ン将ゲルズゲー击破后、在地图最下方、敌增 握。Master机将カテジナ击破、シャギア、オルバ 出現、在CG(月の使者、現る)过后、シヤギ ア、オルパ撤退、敌増援、新联邦兵)、我方シン 出现,敌炮台破坏。同时,再次在两边出现两个炮 台(10000的MAP攻击)。

#### STAGE3 激战海域

战争触发条件: 1アスラン与キラ交战 2シン将 タチミカズチ(トダカ)击沉。

又是 次海战、并且ミネルバ又一次不是满HP开 始战斗的。アスラン与キラ交战后、アスラン被制情击 磁, 中ラ同时也剧情撤退。此时在地图右边(地球联

合]、左边[オ ープ! 分別数 増援。シン将 タチミカズチ 、トダカー击 沉后,在上空



#### STAGE4 追い詰められた井

战争触发条件: 1.シン将スティング击破, 2 Master机将スウェン击破。

デストロイガンダム対 上物理攻 5有着60% 伤害轻减的能力,并且BEAM系射击完全无效 化、并且还拥有着MAP兵器、シン将スティン

ガ 土破信、在 地图上方敌增 提。Master机 将スウェン市 破后, 在地图 上的4个仓库 的位置, 出现

邦军 }。



敌增援(新联 )何其怀旧的经典场景,初代高达 对红道古。

#### STAGF5 投票の果てに

战争触发条件: 1シン最先到达ダイダロス基地 2.シン将ガーティ・ルー (ジブリール) 並流。

当我方的机体离ダイダロス基地还有10格左 右距离时、敌方增援デストロイガンダム3机在 基地前出现。

在让シン最先到达ダイダロス基地后、敌人会 分別在地图上(ロゴス)、下方(ザンスカール) 增援。同时我方的ルナマリア会在地图最上方作为 増援登场。シン将ガーティ・ルー(ジブリール) **市沉后、在地图上方数増援、シヤギア、オルバ及** DOMEHR.

#### STAGE1 安英の柳

战争触发条件: 1 分数达到3000、2 刹那将グラ ハム告破。

当本关分数达到3000分时, 敌方在地图的上 方增援。第二回合时,会出现"电视画面"的剧 情,此时可以按START键直接转入地图画面继续战 斗。刹那将グラハム击破后、在地图下方敌增援。第



一回合时, 斯 丁格、阿鲁、 斯蒂拉作为敌 方增援、只要 将3人之一击 破。脚下的两 个人会撤退。

#### STAGF2 扱われぬ歳

战争触发条件: 1 刹那将コ ラサワー击破 2 刹 那与サーシェスを战。

本关 开始就分为上下两张地图, ガンダムマ イスター的机体也基本可以独当 面的了。在刹 那将コ ラサワ 击破后, 在地图を方出现敌增援 (PMC)。在刹那与サーシェス交战后,在地图 右方敌増援(ザフト)。

需要特别注意的是。在本关地图右侧的沙漠

正 被黑片歪 的机体会受到 极大的限制, 所以存WB发生 之后、移动力 不足的机体最 好報導前數好 相应的准备。



\* ˈ卡打图 00高之

#### STAGF3 大国の威信

战争触发条件: 1アレルヤ与ビ リス交战 2 紫 那将オルガ、クロト、ジャニ中的任 人击破。

相信看过(00)原作的都应该记得,00里的 マドレマイオス是没有武器的。不过地图上的那 些小盒子可以直接无视吧, 完全只是移动妨害用 的。アレルヤ与ビ リス交战后、アレルヤ換成ハ レルヤ。在有故規的 面、放着援、地球联合)。剥 那将オルガ、クロト、ジャニ中的任一人击破后。 在仍然是刚才的那 面,在地图最下方, 敌增援 ロゴス。

#### STAGE4 統一されゆく世界

战争触发条件: 1 Master机将セルゲイ击破 2.剃 那将サーシェス市砂。

这是一张分为三张互不影响的地图。Master机 将セルゲイ击破后, 张地图并成一张,原其他两 张地图,非我方战舰地图; 敬初期配置撤离, 刹那 移入基地一边,同时敌增援。

接下来就可以考虑是主力分兵援助。还是合 兵一处、刹那将サーシェス击破后、再次敌增

提。上方MD以 及ヨハン、ミ ハエル、ネー ナ三人 第二 势力, 不可政 击」。地图下 カザフト増摂。

#### STAGE5 世界の答え

战争斡发条件・1.ロックオン与サーシェス交战 2 刹那将アレハンドロ击破。

首先マドレマイオス不可移動, 并且HP只有 24375. 满HP的3/4, 加上又是上下夹击, 此时 就需要上下分配兵力进行交战。ロックオン与サー ツェス交战局、刹那出現。CG [ガンダムを驱る 者たち) 过后, 地图上方敌增援, 同时在地图左 边数地球联合增援。并由于ドミニオン的炮击、 マドレマイオス的HP再減少。刹那将アレハン ドロ击破后(两次击坠),在地图最上方,数GN

フラッグ出 现。简时在 地图右边, 敬增援、口 ゴス)。マド レマイオス用

次被炮击。



#### エクストラ・ジェネレーション GENERATION EX

进入EX关之后,就完全是自己的势力作战 了,接下来怎么打就看自己的实际的实力了,如果 至少有 个主力部队机体攻击没有在50以上的话, 邓么就算有攻略也没有什么用处 除非你愿意花 很长的时间去磨, 因为那样是十分吃力的。所以基 本已经没有什么必要再做讲解了。

不过呢,在这几个EX关中确实是很好练级以 及赚取金钱的地方。比如EX1关中最后时出现的那 一批机体、其中拥有最高攻击力的是α・アジール (攻击力70点),接下来是クイン・マンサ的64 点攻击力。而至于EX关的进入条件分别对应于前 一个"世纪"全通关。



## )高达系列最新力作登场! 不熄灭的钢之魂!

进入EX关之后,就完全是自己的势力作战了。 深怎么打就看自己的实际的实力了,如果至少有 唐、因为那样是十分吃力的。所以基本已经没有许多 我配置,我在下面只是给出一些个人的攻略建议

STAGE EX I 駆け抜ける歯

(オリジン・ジェネレーション全美通过局所放) 战争触发条件。第2. Master机将ガトー击驶。3 Waster机将シーマ治臓、3。Master机将シベア、※3 さらうつ中的住一根保護、化 Managalla a a

STAGE EX II 終わりなき園舞曲 アナザー・ジェネレーション金美通过后开放) 福等触发条件: 1、Master机将五飞击破: 2、Mestick



客様ン語が ム中衛伝 机击藏。"《

ルバ击破。

STAGE FX III 響き放たれた运動 。(ニュー・ジェネレーション全美通过后开放) 統争触发条件: 1世-Moster 視等シン。レイ中的任-

Material 将平才古蒙。4. Material 将北风沙 原文 ユーラサワー中的任一机击破。

X)-3 共通指导。由于达成战争触发条件之间 **美全引发者方增集出第一种果自己的部队不是过于**第 大約话,平方千万本要急于蒙动WARS BREAK。笔管 在EX1的时候,就连续发动置三个战争放发条件。 道 咸部分分散行动,最后两边都是很头疼地应战一 競动不动就被小嗓罗摸掉10000多世。与战争触发系统

STAGE EX IV SOME STAGE

(STAGE EX1-3 通过) 能争触发条件: 1、Master机等。于天美国党法则

的话,建议到前面几关联足线,一共买6架黑哈罗进来 魔娘台、首先、本关一共有19个组合、针次71%

也就是WARS BIEAK琳姨的地方每次都会有3个地台

#### STAGE EX V 実能べの対抗シャタウン

(STAGE EX4 播號)

維導触業条件: 3合分~30



夏 深 着端

把每一個含出來的寫述清理排影到 到伤害(黑哈罗是最能经得起他和一击的机体) 近距离的格斗很容易让你失去一治机体。并且,他的 差为中有无视MP的超一击,攻击他的人物能力无效化 等等。对付实成配备型 0 高达的最有效学数就是实

**那么,就祝各位好运吧。 第**555美道过后,我然 得到0高达(实战配备型)这份完禄的万能型设施

#### 人物能力

Mary and a second	la the same of the	Toward.	La Color -	V. FLE	3,4,4
ニュ タイプ	反义&觉醒的主升	成臣	镇走自己的敌人命中下降	流派东方不取	格→武器伤害上升
コ ティネイタ	全能力よう	Agg +	別主恤上升	キング・オ	格斗值上升
スパーコーデ	能力增加系符校效果上升	*	守备、防御上升	ブ・ハ ト	
イネイター	MC22-BYRNEST A SECTION OF	见(84)	对方角色特技无效	明镜止水	超强气射击格斗反应守备+5
エクステンデット	及成型解上针	慈爱	每回合回复自身MP	消化	反应了备上升
福化人间	反应觉醒上升	94	体型M.,下的MS机动和回避专工升	威災	敌人对自己命中下降&不易被敌人
といき度	保勢時年机本政事&机心工計	操舰センス	操舵能力上升	_	攻击
ソロモンの悪夢	攻击命中减少对方MP MAP兵器	情报解析	通信能力上升	カリスマ	,M·范围+Master范围+敷力提升
7 11 27 47 00	除外	<b>经率力</b>	指挥能力上升	ローラ・ローラ	指挥能力上升指挥范围内MP上升
幻の赤を王	达成3. 心上体和的机体时攻上防御	ムトメイカ	<b> </b>		值上升
	1 #1	好战	格斗射击上升	骑士道	对 战斗81命中和会少事上升
茶い死神	对NT和强化人伤害+20%	无证	反应 5但项体改业力上升	グラハムスペシャル	会心和战斗后MP上升
オペレショ	射主&接斗上升 单级时给予伤害上升	要点	机体HP50%以下时受伤害 10%回	ゲルマン荒忍木	反应回避上升
ンメテオ	2,222		避+8%	幸运	回避和会心率上升
ガンダムマイ	驾驶GJNDAM时命中回避+10	24	会心事上升	豪也	攻击力上升
スター	ajaconto aviajo ji Este	最高评议会议长	雅力+1 MASTER范围 & 舰长范围	スナイバー	设计武器射程+1
カンダムファイタ	格斗准器前程+1 特殊辦程阶外		& 小阪范围+1	SX,5498	射击 格 4 攻击力上升
SEED	超强气时攻击和全能力上升	努れる鎖	全武器伤害上升&随HP减少全能力	g独行动	单独战斗时命中和全武器伤害上升
SA SA	全成領南階級少&命中上升	,	上升	超兵	反应和受體 升
精神官能	全武器消费20%下降&超强气全能	プレッシャー	觉醒武器,直籍EN 10% & 敌人命中	バーサーカー	格斗和必杀武器伤害上升 搭乘机装
THE PAY ID AN	#20% L FF		下降		备特定OP的话大幅上升
역습	精神状态 MP 上升加速	共振	觉醒值上升&超强气觉醒武器伤害	勇将	·, 队 & MASTER范围+3 防御力工升
ジャンク屋	BEAM系以外武器EN消费减轻		t #	ライトニン	指乘机动力28以上的机体移动+1
スペシャル	机体地形进性上升 股&反应机动上升	星を徐ぐもの	超强气时给予伤害上升	グ・カウント	
域法	机体地形透性上升1段(无透性无效)	精神感应	全或器点程MP减少20%&超强气攻	ロシアの発標	小阪 & MASTER范围 &攻击上升
纳血	能力値随着情绪状态上升	1	击防御+20%	历战の勇士	攻击&格斗上升 搭乘特定机体效
真面目	角色经验值上升	FAITH	小队范围 & MASTER范围+1		果15倍
器用	角色全能力上升	55.11	机体攻击+3 超强气命中回避+10%	战场の女神	攻击&射击1升 搭乘特定机体效
ボジティブ	精神状态不易下降	-	NS 69+3		果15倍
小ンティン	单独战 4 时故人阶御下降	冷彻	单独战斗时敌人防御下降	空中战斗适应	空中战时战斗能力上升
48 ()	BinP程少上升会、率	\$5.4P	re D	IU F	利性有過% 多直上升 

# ---- 櫻井政博の

我一直有收藏游戏 F办的癖好, 但是只收禦一个种类的手办。那就 是 "Shooting Game Historica" 系列 (Taxara Tomy出品)。这个系列的玩 具是把古今东西各个时代(主要是80 年代到90年代前半期」的射击游戏中 的各种机体立体化之后做成模型的样 子以供射击游戏爱好者收藏。其中包括 (R-Type)、〈雷电〉、〈星际保卫 战〉、〈梦幻战机〉等街机游戏,还有 (星空战机)、(星际战士)等家庭用 游戏,还有〈格拉纳达〉、(宇宙巡航 机2〉等PC系的射击游戏。基本上,在



当时的射击游戏名作中出现的机体,器

被收集在这个系列当中。目前该系列的 **予办已经出到了第**一弹。

这真是宛如神来之笔的出色企划 啊!如果可能的话,这个系列还是一直 出下去吧。在最新的第一弹中,不但 **有机体的模型,而且还把副机(助手机** 体:也包括在内。今后的模型是否都 要遵循这个规格呢? 真是很让玩家们关 心。而且,我一直希望以后有几部游戏 的机体能出在这个系列里。

现在我的办公桌上大概放了有20 来个飞机模型、虽然我不是一个专职的 射击游戏玩家,但是这些游戏作品基本 上我都玩过,而且70%的游戏都打通 了。看着这些模型,就算不能回想起全 部作品、但是起码游戏的大概内容和系 统也能想起个八九不离十。

射击游戏是一种非常单纯的游戏 方式,规则只有2条 第一,拿子弹 打敌人, 第二、避开敌人的攻击, 基本 上就是这样。但是一个射击游戏看着简 单、要把它做好、背后还是需要花上



一番工夫的。

红黄蓝绿五彩缤纷的子弹, 副机、 能量置、锁定雷达、各种令玩家们惊愕 不已的新兵器,游戏的舞台在巨大战舰内 部、浮游大陆、宇宙生命体或者时空的窄 缝之中, 还有各种充满个性的敌群, 游戏 的系统也相当出色, 含体、救助、购买 道具、在基地合流、为战斗增添了许多 色彩。围绕着"用子弹击坠敌人"的简 单规则、制击游戏的制作者在游戏的设 计方面付出了巨大的艰辛和努力。,这 就是它带给我们的魅力所在。

在现在的射击游戏里,新作的要 已经无法带来和过去一样的惊喜了。 作射击游戏的人也开始朝别的方向疆 展、玩家使用的武器从光线变成了流 或者机关枪,而射击游戏的种类也朝弹 幕系和FPS系两个不同的方向。此。当 然了,游戏的制作道路与以前相比变窄 是有很多原因的,游戏画面进化了。映 像的写实化带来了奇怪的选和感、游戏 制作理论的完备使创新变得困难,游戏 制作的成本扩张、使制作者担心风险、 从而限制了游戏内容的改变。

那么,在制作新游戏的时候,过 夫的作品是 不是无法作为参考了呢? 答案是相反的。仅仅过去那些充满活 力和气势的游戏名称就已经很来劲了。 "Snooting Game Historica" 的模型

使这些2D射击游戏中的机体以立体的 形式呈现在玩家眼前,我们可以从另一 个角度看游戏的系统设计,这是 件 好事。这些游戏的系统和细节的设计。 仍然可以给我们的游戏制作提供相当 有用的余老.

啊,说到这里,以后是不是也该制 作一部像〈全明星大乱斗〉一样的射 击游戏大杂烩呢? 不行, 肯定行不通 的。首先要把这些游戏的版权统一起来 教很难。但是,说不定玩家们也需要这 样一部游戏呢。李贵准备制作一部文符 的解戏呢。母亲别,做坏。忧行。



1 (兵蜂 是一个十分有趣的游戏 其机 体造型使许多女件玩家也十分事要。



Dr. Lings

・ 200年の人と三 作外、改建日ご総府は 大選所担、東本権によった。 開発 20 Mary (1875年) 分旅行、第87条出 (1875年) 長 日本第88条は、近年後の1888年) 武策路 压量线便容够任务 但是未断

洲神多远方 入他都听不懂美言 每点

经发展出签注 金统二次存储士艺术

显点舞的时候 我用美面对服务以证



往往 计多语序电影等人语言 

E Libert MCERTED

本期嘉宾 内海州人 氏



一手创办和经营游戏业界制作公司() Entertainment 在游戏史上留名的伟大人物。最近 和老朋友水口哲也 起成立了音乐俱乐部 平时 的兴趣是音乐和旅行。在年轻的时代曾经徒步旅 行欧洲大陆 在毕业之后进入Sony公司 但是在 讲入游戏界之前在数据统计部门工作了很长一段 财间,在Sony决心制作游戏主机的时候 内海州 人得到了在当时SCE创建者 后任SCE代表取缔役 社长久多良木健手下工作的机会。在之后的几年 里,内海亲自见证了PlayStation这个游戏品牌诞 发展和辉煌的过程。



#### 力战街头,却不是"街霸"

作为CAPCOM早期清販游戏〈快 打旋风》的主角之 ,凯(Guy)第 次出现在这个游戏里,是1989年的事 情, 商现在正好20年。其实CAPCOM 在制作Final Fight之前,曾经计划过以 "89街头霸王" (Street Fighter 89) 的名义推出这部作品, 但是因为游戏 类型从格斗变成了清版过关。而且初 代〈街霸〉的反应比较 般。所以这 个计划取消了。2年之后,当《街头霸 £2) 流行世界各地的时候,国内的玩 家一般把Street Fighter和Final Fight都 称作"快打"。实际上"快打旋风" 在台灣 直是对街霸的正式称呼,在 内地、为了把两部作品区分开。Street Fighter 系列有了一个更拉风的名字— 街霸, 而Final Fight也被约定俗成地称 作"快打"。因此虽然凯、料迪等人 在Final Fight的世界里混战街头,却没 有得到"街头霸王"的称号,直到他 们加入(街廊ZERO)系列。

#### 用格斗技横扫群敌的忍者 说起来凯的密料也着实令人猜不

透。首先他的国籍就是个大问题。在 〈快打旋风〉和〈街霸ZERO〉的前两 代中, 他的国籍 直是日本。但是到 了ZERO3的时候,又变成了美国。大

**企业升。福州帐监制的时候,他依寻**须

CAPCOM社内独当一首的制作人

州和福德一直有着密切的关系。从6

代到2000年之后,惟普嘉縣和第二升集

**多在CAPCON社内地位的推翻,竹内湖** ·養養一起水漆館高、実際上; 葡萄龍

**崇得到今天的地位、除了《洛克人》**之

《鬼武者》系列也是

失落的基理2)。可以说。他!

地震者) ,秦結散总监制的时候,他

概是因为〈快打旋风〉的故事发生在 美国,而且CAPCOM想让美国玩家更 容易接受他的缘故吧。他的名字也很 有意思、和其他日本人不同, Guy是典 型的英文名替换原来的日文名字〔日 → "炯"写成英文应该是Kai或Gail。 这也是很多人搞不清楚他的国籍与出 身的 个原因。不过姓名国际化现在 也不是什么新鲜事,连西门庆都叫 Simon Qing了,凯叫Guy也不稀奇。何 况Guv这个单词在英语里本来就是"小 子"、"家伙"的意思,好人是"Nice Guy", 坏人是"Bad Guy", 在美国 人看来, 这个Guy明显是一个

Awesome Guyo

还有就是凯的格斗技。根据 CAPCOM的官方记载,他使用的是 "肃坤流忍术"。对忍者稍微了解点的 人都知道, 忍术其实是"隐身术", 是 一种隐藏自己,杀人于无形的本领。 思考的工作一般也是在别人看不到的 情况下进行的。而忍者与敌人发生肉 搏的时候,很难占到便宜(可参考 (天诛)系列]。而这位大哥倒好, 不但丝套没有隐藏自己的意思。还在 街上大打出手,来多少灭多少,所以 有人很怀疑他的身份——这小子这么 競张,直的是忍者吗?

不过无独有偶,在CAPCOM的动 作游戏里,还有一位忍者角色,就是



(名将) 里那个家伙,居然也是出自 **敦神流、和凯是同门** 看来武神流的 忍者都是从街头打架练出来的。大家 还是别深究了。

#### 因为强大而被削弱的高手

和其他〈快打旋风〉角色一样。 凯从(街霸ZERO) 开始加入了街霸系 列的队伍, 而且是最早的一批; 和苏杜 姆一起)。加上2代的罗兰多和3代的科 迪、〈快打旋风〉中一共有4个角色在 (街壩) 里登场 (不算背景角色)。与 其他角色相比,凯的特点就是他的连 结枝只要用简单的按键就可以使出, 而且判定相当强,威力又大。加上速 度快、会三角跳、对空对地和接近战 都很强势。为了平衡游戏,在后面的2 代中他都被削弱了。 (其实1代的时候 角色都有ZERO COMBO, 但是因为破 坏平衡,在2代被取消、只有元的部分 招式例外)不过,虽然经过削弱,他 依旧是个很强的角色。

## CAPCOM电子的猛者 译者风云录: 竹内润篇(1)

从《事武者》到《生化危机5》。创造游戏奇迹。

基本基次的。他已经在GAPSOM开了法 · 并从制度度,但且是第二种的 到七八年的时间, 在社内, 竹内满足寨 **新教之的官屋都下,他的事业与黑楼** 

早替條稱当SFC版《衡头關王2》的第 2代執作设计等工作。之后被霜縣意



者) 派列。在2005年2006年 月後

## ONLY THE ENDS NOTICE

时候是在担任《鬼武者》导演时,但是

为他是一个疯狂的武器爱好者,给养



† 竹内到CAPCOM之后第一份比较出名的 於名5°0版《梅蘭2》的背景绘图 在制作《生化愈机》的时候 (本來只營業作的設计、包是在進行) 能制作的时候,他听了武器音频样本。 后对负责者放的问事说。 使事情的判 光神在地上的时候。不能像手枪弹死 **#**激出 "灯"的响声。蓝为**弹先是查**着 /推進的声音要沉闷一点,美化

《生化龙机》 游戏中的枪机 **秦美、为游戏花** · (生化

有東MARUHE/与CARCOM合作。 岩 後漢字傳 3份的NB2F改等等 **李宗都证明竹内对生化系列在枪械**知

CONBAT AZINE》等杂志为此对《生化危 **,**例作組进行子表访。著名核模制是 输出了《生化危机》主题的枪横《圣

B # 果然游戏割作人就应该把玩造戏 当就自己的太职工作。全管投入

## 自学成才的社交达火

实际上,竹内本人在很久之前是 他每天散得最多的事情就是玩。這 **美美习一般被,但是身体却锻炼得很**不 ※ 全86年代初期、日本地区旅遊可得 養養 (高达模型) 熱潮、为了和这些心 **同中的作人玩具接触,他经常在放**。 后槽在实例普拉的地方和多种 液上三四个小时。 至于

**始在玩具模型** 从此练業了很强 , 因此我们看到他在接 。5的时候,总是能够从案不趋 017 而後,該些能力有是決小名詞。 中锻炼出来的

(東計畫) 系列框等法 **建** 与传典的第四是39不开





诞生予网络的游戏和关论战文化, 本栏目将会选择整理摘录部分有趣话 题供读者玩味。是非对错在这里不会评价, 也欢迎各位读者来信来函参与 话题, 我们将在今后的栏目中提供页面一起讨论。

本提到阅读方法 发言者的第一句话为原始话题,以明显色调标注,其后"■" 标识为针对填话题的智言。

#### 本期关键字:延期、西瓜芝麻、值崩

发言者H 任天堂算是被岩田彻底毁了,岩田用尽全力,主机市场份额提升了 一小点,结果现在还是镰了 短短几年,任天堂掌机从垄断变成和苹果索尼 三分天下,真是丢了西瓜捡芝麻 ■以前也不是垄断啊,跟WS二分天下。 分天下羊 ● 動力支持機士,个人独吃一个小蛋糕和两个人分享一个大蛋糕。 这样的感觉是完全不同的。♪ ■任何产业只要挣钱就会有竞争者加入,想独占 是不可能的 就像家用机一样,以后还有可能游戏更多的竞争者加入呢 ■LZ 这样给任饭们丢脸可不好。被揭穿了就赶快找个洞钻进去吧,还在这里现。■ 没找你去当CEO, 山内溥泪流满面。 ■那walkman当年还某家垄断, 后来市 场被瓜分了不说,还被苹果打得满地找牙,这算是丢了哪个瓜? ■ 脑袋 瓜? ○ ■家用机市场重导第 , 普及数度历史最快。DS销量过亿, 卖得比前代 更多。这样的"芝麻",可是任何广商的终极梦想啊。 ■岩田聪先生对于任 天堂的未来有着很强的忧患意识 "当你一个月已经在赚100万的时候,想要一 个月赚150万甚至200万就不再是那么容易的事情了。"■三坟可以说成是垄断 或者不利于游戏市场繁荣。与S、M共享市场可以说成是不垄断或者促进市场繁 荣嘛,这不是很简单的事情么。

# Wii走向"成人"?

任范宗 31英的大筹读之后。而在2002 主销制造准行龄大大加强了对财政的转 或的复数进入 31年来以任为政务分 被决量的直接力度基础 而且,美数 管路内等不仅仅是微戏的产本务为量的 系统,还是否了游戏的专本务,到如过 于最小的色情的游戏基本上积率在任 的在机上出现。当然,以早期主约实立 的扩张团基、即使规章在实力等有条件

现,也是心有余而力不足。不过随着事 件性能的大幅提升,以及好今此类游戏 日拉要行的情况下,任实理是否还像等 排队往的风格呢?

在東京等的自安定的,从直上 計劃

系得的情况来看。任天堂是役主旨 以后也会开始这"成人"高级了。

### 色情,《性感扑克》

發到"成人類於"或是"188份故" 完善许多人首先提到的就是有色情內容 對游戏吧,其实在國外的游戏分級中, 不论是是力、血量还是色情內容,只要 完美一定的個度,都会被到分分"成人 在管如此,每证明外所的成人 化光素接等社集之事,其先在是得鄉个

这个質子就是美国地区制。5.90 日开始在Wiwate上提供人事的。 持支)「Serviceira」,上作原是现在 于社議或,Gamelot的。 也 机等或,Gamelot的。 5.00Wife 的 是相当于5.6

邦),不过本作还不至于到全裸的地步。 最后应该是到三点: 《为史,

#### 暴力、《疯狂世界》

生子 (MAN) 在 生产的人工。 19 年前, 19 年

计对这个问题,世**唐亦而曾经**有 至然第最不知识数。尽管这种SE6/ 不会停止M练别的游戏的开发。我们摸



有足够的开发资金。今后还会打真在这一面继续投入。 "在儿童最为成人家"被 这种新量并没有这种基础现的数果。 是显然,世高还会继续走下走。"在火灾游 也对此来取了家队的态度。而火灾游 水南拔严格着款的老征的影响。

### 宫本茂的"成人游戏"

宫本茂的成人游戏会是绝 清楚、不过空而是见,连宫本入过 经来明应度了,那么未来的Mit上, 持会有更多的Mitterian。



## 《机战W》唤起的钢之魂

— 释放读者的钢之魂,拿起斩舰刀,一起来做机战犯!

也许对那些从初代《机战》一路玩 过来的大板级玩象作来说。《机战》) 的表现力与系列中无数佳作相比只能 说不失水准,但对于笔者来说这是一 款晚起自己体内沉寂多年的第二魂的 增作。很多年以前当笔者还是个小男 练时,也是一个小男





中冷笑、他们窥赖人类社会已久,而人 类此刻却正对同胞举起圈刀 · 相比之 下,人类反倒更像一群寄居在地球上的 黑囊寄生虫。

其实 (宇宙時上) 的故事并不 品 名为 (勇者王) 的动而更吸引致。遗 想的是是者小时候无璋生祀上看到。 这部动画片,有有种相见很败的感受。恨 不能与此人生而一些动而广中人的识 第传统,以现在的眼光半着逐至有些 上,但是高龙样的四层一代人的变 是看这样生力的动而长大约,还要动而 对我们的优先是不需极的。

勇者凯仿佛 个和蔼可亲的邻家人 哥,他阳光般的性格与善意的微笑带 给人无比的温暖。看似生活幸福的凯其 实在整个游戏中经历的坎坷最多, 先是 与佐达金属缩斗、接着遭遇原种与其恶 战,最后与\_重连太阳系的复制精英苦 战,没有一次不是全力以赴赌上性命去 战斗的。即使失去亲人,纵然多次在死 亡线上挣扎,即依然义无反顾的接收了 命运的挑战,因为他把保卫地球,守护 同伴当成了自己义不容辞的职责。他是 真正的勇者。凯用实际行动引导我们, 作为一个男人是要有责任心的。而责任 心正是我们这个时代所稀缺的,我们就 是从小受着〈勇者王〉这样老士的动画 片的熏陶产生了最初的责任心的。也许 今天的小孩子难以理解我们这一代人。 但我情感做 -个像凯那样的男人,拥有 一个勇者之心,去守护我所爱的世界。

同者之心,云守护执阶发的世界。 □文/飞死超人



1 大和抚子等的服长 - 琉窩, 她可是那 列中的超人气角色的

## METAL GEAR SOLID

猎狐犬基地vol.dae

#### MGS4奖杯补丁问题

"成就"和"奖杯"系统是360和 PS3上各自推出的一种机制,就是在每 个游戏中增加了一些特定的完成条件, 这些条件通常有一定的增度或疑需要 花费一定的时间,完成后就会获得相应

花费一定的时间,完成后就会获得相应 的成就点数 { Achivements } 或是奖标 (Trophies )。这些成就点数或是奖杯 并没有什么实际使用功能,主要是用来 增加玩家成就感的一种方式。 成就点系统对360玩家有言是抖熱

成就点系统对360玩家而喜是冉熙 悉不过的了,不少PS3游戏也都对应奖 环系统,但是去年发布的PS3超大作 MGS4则并没有奖杯奖励机制。许多粉



丝们也都关注KONAMI是否在之后追加 本作的奖杯补丁,然而此前KONAMI方 面一直都保持沉默,直到最近小岛工作 室才终于对此作出响应

MGS4最早是于2008年6月12日至 PS3上接占增出,尽管PS3早期的变杯 系统比较不完善且对应的游戏较少,不 过如今梁环支持已经成为「PS3游戏的 必需品。目前,已签有许多开发滴决定 为游戏加入梁杯平丁,作为PS3上的超 大佐、为MGS4带出变杯系统也是多然 之事。不过,按照小岛工作產一贯的重 质量作风,自然不会像许多游戏那样随 便设定一些简单或是无聊的条件,估计 如今正在琢磨一些有意思和挑战性的奖 称获取条件吧。

### Metal Gear Rex模型

3代光管的时候管整推上过期率 另限的规模型的网想点,你在包整经— 度被炒機模点,不过相较于"过好"的 服带发射式平台。显然还是Matas Gast 系列更更效应。放在最近、"Thomas" 高)的言词音页上最近现货了办约走产厂 高)的言词音页上最近现货一级要表 中区DUCTION x THREE & = 1"的学 系 而下方的设计服务期"与Metal Gast



Rex极为相似。甚至放大观查改图片右 下角的语,还会发现"Metal Gear Rex's copyright 1998 Konami Digita Entertainment"的字样

从图片下方并不明显的白色线条勾勒由来的创体分形来看,这款机体应该就是MGS1中部台入气超高的Metal Gear Rex T 在4代中甚至还再度登场由斯内克驾驶着打败了左轮的RAY。

MGS美版日版配音PK,从菜鸟到队长的梅丽尔 Meryl Silverburgh Debi Mae West VS. 寺澈今日子)



梅丽尔在含金级备系列中正式作为主角登场的主要有 剪次,MGSI和MGSI。在1代中,调图尔还只是一个憧憬着 传说英雄指内克的新人来鸟,然而从1代则4代技术近十年 的时间型,久经战斗的横篇尔士学已次省的时候与成为为

国的。在4代的配音中,描述的 网络 网络克莱斯尼尔 出来的梅丽尔,虽然声线中消费带着参公一点的沙里。但是又不处 的柔和性感,但是没有害了很过 工艺和已经,也是并含人是公司主。 经分支充足大量方式



每月的游戏,每月的期待,游戏娱乐的精彩尽在其中!

# **Game Release List**

○ 公前你月即得过去。学子们也即得深来新学年的开始、游戏的热潮自然比上月晚餐下概多。所载0月底和9月初的告大中台、落本上都是二线、一线的游戏作品、该不上额长作、但如果喜欢自能预用它的游戏油建的。像PSSTPSP以平台的《428》,W的资源分游戏转通,2 不少李板长来、2560PS2的《秋之顺忆台》、X560的《黄龙俱乐部》、Will的《国王物语》、NDS的《帆战学园》、《七日光》、超投游戏取价法、或挂面还是铜广的。

时间。像PS3/PSP双平台的《428》,Wii的离分游戏彩 X360的《美梦俱乐部》、Wii的《国王物语》、NDS的还是很广的。				
P	S3	Pla	Station 3	
BH	***************************************	_		
25	<b>德黑音统 战神之</b> 熟	ACT	THO	
25	编辑侠 阿卡姆克人院	ACT	E dos	
BJB				
1	古伯英维5	MUG	MTV Garres	
23	420 被封锁的走带	AVG	SEGA	
3	校协战士高达战区	ACT	NBGI	
8	特级安徽人	ACT	Sierre	
ě	認知百年	ACT	Edou	
5	甲壳虫乐队 福度乐团	MUG	MTV Games	
9	科林表育管 5. 全 7.452	RAC	Codemassers	
9	<b>被</b> 4.1 指定所以	MUG	MTV Games	
10	_120	RPG	Idea Fectory	
15	是於大社 罗牌战争 共和国英雄	ACT	LucasArts	
15	NHL3KBR10	SPT	EA	
10	教會从光檢	ACT	utbusels	
17	*测事传说	RRS	NBGI	
17	假領三重記 外向 列光線之途	RPG	AOLAPLUS	
17	Mills	ACT	Sura Enterannen	
17	维乔松记382念篇	SHPG	日本一	
22	具持成元	AOT	CAPCOM	
22	<b>日本の</b> 東京	RAC	EA	
0.8	11 111 111 111 111 111 111 111 111 111	4		
1	品樹皮的作工2	ACT	TECMO	
1	真甲国元双联合党的 Special	ACT	KOEI	
6	NBA 2K10	SPT	2K Soons	
16	安徐祖朝 救令刃与消失的颠回	AGT	SCE	
13	神能推拔2	ACT	SCEA	
20	FIFARMS010	SPT	FA	
20	サクトセ 化価	BP3	FA	
27	1960	FIG	NBGI	
29	指兵使康玄	ACT	BEGA	
	come of the company of the site			
Li			- Angelone	
8,19				
24	果高校衛復球	897	Aspyr Medis	
25	韓異章號 战神之思	WCT	THO	
28	编辑铁何卡均宜人院	ACT	Eldos	
26	第5分队	STG	poutrées intractive	
27	秋之即忆6 Next Relation	AVG	5pb	
27	秋之田忆5 T - Wave	AVS	5pb	

	发之世纪 起源	RPG	EA
	独御の	FIG	NB31
	指兵使廣灾	ACT	BEGA
3	3000		
3			
	黑高校衛便球	BOT	Aspyr Medis
	韓原卓统 战神之思	WCT	THO
	编辑铁石卡均底人院	ACT	Eldos
	第8分款	STG	poutrées interaction
	教之面纪6 Next Relation	AVG	5pb
	联之团忆6T-Wave	AVG	5pb
	秋之田紀6 京福書館1	AVG	5pts
	英梦俱乐郎	SLG	D3 Publisher
	古姓英德5	MUG	AITV Games
	<b>教徒女祖人</b>	ACT	Storra
	通你容者	ACT	Eidos
	甲壳虫乐队 福湖系統	MUG	MTV Games
	利林養売置 上土飞延2	RAC	Codemsesses
	<b>绒</b> 从士 福遠乐队	MUG	MTV Games
	一直丰富	RPG	Idea Factory
	是除大战 克糖战争 非和国英雄	ACT	LucesArts
	NHLRX10	SPT	EA

22 仮品 1年 安逸 22 全代符3 OD51

S0 50

/		Wi-i
<b>将天使爬女</b>	ACT	SEGA
快棚日	FTG	NBGI
龙之世纪 起源	BPG	BA .
FIFA@382010	SPT	EA
NRA 2K10	SPT	2k Sports
阿尔廷协位	ARPG	SEGA
真 開光双联合变击 Species	ACT	KOF
文文利の	ARPG	COMPILE HEART
馬哈迪光	ACT	CAPCOM
★ 903F3 CIDST	FPS	微软

1			
研河政士 大张王	他自	FPS	任天室
大圣王		STG	Star Figh
1			
吉伯英华	5	MUG	MTV Games
翌年李丑	足球	SPT	Utrisult
独各皮柜	大爾王	ACT	NBGI

3	国王物质	-
8	建体器位	ACT
8.	冠军学园	SPT
9	甲壳含长以 威温乐团	MUG
9	科林養克雷 出土 飞经2	RAC
9	按头士 摇窜乐队	MUG
15	<b>夏珍大战 艾醛战争 共和国英雄</b>	ACT
15	美食从天施	ACT
17	死亡之權 此尽亦论	EPS.
22	忍害神龟 崩溃	ACT
29:	*死亡空间 自復	FPS.
10,8		
	Wii Fit PLUS	ETC
13	Hula Wi 快乐迪来就果鹅買吧!	ETC
	瓦尔哈拉英士 艾尔德鲁传奇	ARPG
13	马里奥雷尼克 物手午季奥运会	SPT
18'	大神	ACT
20	FIFAM #2010	SPT

Codemasters MTV Games

任天章 任天章 四国的

tion2

Manufacture of the second	5111.51	
52	Pla	yst
秋之图忆G NEW	AVG	500
现代大战略 一般即发 军事早晚期环	SLG	Syste
制模鬼 絕多華	AVG	IDEA
百倍英雄5	MUG	MTV
地狱少女 準條	AVG	Com
Canvas3 St 6.89Pastel	AVG	Stak

## 20 Std.Rapitel AVG Guegorous

魔法门 英雄之争	SRPG	Joisel!
超級机器人大战学器	SRPG	N9G
原维与马克贝尔的过去物语2	AVG	JEVEL5
別製大谷	SRPG	Genterprise
◆口能妖怪·心食・鸡情	APG	POKEMON
E212 X R R R R R R R R R R R R R R R R R R	ACT	LucasArts
沙(3/2 研究传说	APG	SQUARE ENX
金田一少年事件簿 恶魔的杀人航海	AVG	Creative Cora
蓝龙 异界的巨兽	APG	CONTRACT

	LIEW PHECO.O	OC. 1	E.M
	200		
122	SP Pla	vstation	Portable
_	<u> </u>	- parametra	
8,9			

円电十一人2 試別的便略者 详

後期的意本 NBA 2K10 不死騎士 FF-A是建2010 创斗士 开始角斗

真 安特特性STRANGE JOURNEY 马甲真常厅范 唐平冬季真最会

	灵魂能力 残破的命应	FTG	NBGI
		*** ***	
	星球大战 克隆战争 共和国英雄	ACT	LucasArts
	★伊苏7	RPG	Falcor
	信原神宮寺 郑 次姓与钻石	AVG	As System Works
	真 国光双5 Special	ACT	KOE
	426 報封制的分谷	AVG	SEGA
	级品飞车 生活	RAC	EA
FF			
	GTWE	BAC	SCE
	北京的事体	SPT	SCE

ACQUIRE

最速新作游戏友告表







不一样的名,花开两岸各有各不同!你究竟能否分得清?

- ▲D.保持者表现的表示,从是基本有机和2点大量(18)。 意大,如果水 美国 法水准 各种证据与他正规的确立广系和出版的在全域内共享。 "现在互联网
- 条件。台灣的玩家经常上玩家用。30%美花后,大點玩家也时不时去巴哈姆特看两
- 个问题。从春心的影響个游戏

## 

#### 快打旋风VS街头霸王 说到"快打旋风"这个游戏、大陆和台湾



的研察除子里洋理出来的是完全不同的两个标 题。大陆玩家想到的是Final Fight,台湾玩家们 想到的是Street Fighter。1987年, CAPCOM 推出第一部格斗对战游戏Street Fighter, 因为 在游戏中角色的动作都很快(没玩过的玩家试 试PSP或者PS2的CAPCOM合集就知道了], 所以台湾那边就给它起了个很形象的名字 快 打。1989年的Final Fight因为是在街头清版过 关的游戏, 所以被命名为"街头快打"。但是 内地玩家对其分得不是很清楚、只道Final Fight 也是"快打旋风",后来港浸(街头霸王)流

行于内地,Street Fighter系列有了比"快打"更拉风的名字——〈街霸〉, 平易"快打旋风"这个译名就留给了Final Fight系列。

## I FVEL4时空幻境VSXX传说

这个系列因为每一代都有一个 "Tales of" , 所以经常被翻译成某某传 说。从最初代的〈幻想传说〉到刚发售不久的〈对战传说〉,以及即将发售 的(圣思传说),莫不如此。与内地的"传说"相似,台湾在翻译该系列译 名的时候,习惯在前面加上"时空幻境",后面以"传奇"结尾。像《幻想 传说》译为"时空幻境 梦幻传奇",《宿命传说》译为"时空幻境 命运传 奇"(这个的2代因为有中文版,因此该译名也被内地玩家熟悉),最新作 是"心灵传奇"、"决斗传奇"、"美德传奇"等等。传说传奇差不多,也 好理解。至于前面的"时空幻境",大概是因为在幻想和宿命这两部作品 星,主角穿越时空的剧情戏份较重的原因。其实这个系列的译名是最好理解 的。在两地玩家之间一般也不会造成什么误会。

### I FVELO 廣兵惊天录VS猎天使魔女

这个语名大概是新时代台湾媒体翻译 3 申云标题中最具有代表性的一个了。因为 它的原名 "Bayonetta" 是无论如何都翻 译不能的,它是女主角的名字,从英语 bayonet (刺刀) 词衍生而来,总不能 翻译成"刺刀女"吧。两岸的游戏媒体对 于本作的译名颇费了一番功夫、太陆这边 的媒体看到了本作日文宣传语中对女主角 的描述"狩猎天使的魔女",于是决定将 其名定为"猎天使魔女",而台湾那边则 充分研究了对于主角Bayonetta和她那身



装备,结合游戏的风格,起名为"魔兵惊天录"。本作无论译为《猎天使魔 女〉还是〈魔兵惊天录〉, 都是有一定道理的。

## 太空战士VS最终幻想

这大概是内地玩家最熟悉的台湾译名之一 了。Final Fantasy,即使找一个从来不玩游 戏、没听说过FF系列的人,给他 本英语词

典,他(她)也能在5分钟之内给出"最终幻 频"这个准确的译名。但是在15年前,无论 台湾还是内地的玩家都管这个游戏叫"太空战 士"。很多人(估计也有不少台湾玩家)大概 也会觉得"太空战士"这个译名有点奇怪、因 为这样一部前几代以中古风格为主的RPG游戏 ×



和"太空"怎么都要系不上。这个得归功于当时(1986年)台湾电玩杂志的 编辑们,那时候FF在台湾本地也没有正式授权,台湾杂志只能按照自己的想 法绝游戏确定译名,据说当时负责写新闻的编辑脑子也没走就把游戏名定为 "太空战士"了。难道就是因为在游戏里看到了飞空艇的缘故? 不过要说FF 和太空一点关系也没有也不对,4代和8代中都有乘太空船上天的剧情,但是 FF的故事主要还是发生在地球(或日与地球相似的星球)上,无论游戏的世 界观是中世纪还是近未来。虽然后来FF在台湾也正式定名为"最终幻想", 但是还是有不少老玩家喜欢"太空战士"这个名称,现在还不时提起。

## 1 FVEL3 恶灵古堡VS生化危机

和CAPCOM的许多游戏一样、〈生化〉系 列也分为日美版两个标题, 日版为Bio Hazard, 業版为Resident Evil。1996年游戏推出的时候。 香港和內地數量根据Bio Hazard将本作译名定为 "恶灵古量",这个译名应该是从美版来的。Evil 县巫灵,这个好理解,但是"古堡"从何而来呢? Rescient的意思是"居住在这里的"、"本地的" Resident Evil可以理解为"住在这里的恶灵"

"邪恶的住民",用来描述遭受病毒感染变成丧

尸的人鲜和动物、十分准确。不过生化系列从1 代到3代乃至两部网络版,都是发生在美国中西部小城京帐市的,这个城市的 历史总共也就一"百年,何来"古堡"之说?看来这个"古堡"最初指的应 该是1代的洋馆。不过这个洋馆是1967年才盖起来的,设计者乔治·特雷沃安 成丧尸,直到1998年才被发现并消灭。这么个建筑大是大了点,但是连 "告" 都算不上,更不用说"占堡"了。还好本作到了4代终于出现了欧州古代的城 堡,这时候说是"恶灵古堡"还比较合适一点。

## VELD决胜时刻VS使命召唤

Call of Duty,使命召唤,和最終幻想一样,直接拿字典就可以找到准确 的翻译。战争题材的游戏,气势恢宏的场景,紧张激烈的战斗,与"使命召 唤"搭配起来相得益彰。为什么这个好名字在台湾不用,却被翻译成"决胜 时刻"呢?问题全出在一代的副标题上。《使命召唤》最初是PC游戏,在移 植给家用游戏机的时候,使用了"Finest Hour"这个标题,按照字面翻译就 是"最佳的时刻",可以理解为"决胜时刻"。但是台湾却直接把它当主标 题使用了,还给Finest Hour起了一个画蛇漆足的副标题"尖峰时刻"。喂老 大,你以为这是成龙主演的Rush Hour吗?但是译名这个东西,定了就是定 了,毕竟包装说明书都印好了,盘面喷漆都完成了,总不能回炉重弄吧。于 是这个标题就 错再错接着用了, 直用到了5代。就连即将在年底和(求 生之路2〉同期发售的〈现代战争2〉,前面也免不了要加上"决胜时刻"这 个和Call of Duty八竿子打不着的译名。

# 郑重向悠承诺: 東高星级从证: 更多购物保障



●謝廷市場价格广告版

鉴于市场局势错踪复杂,财讯家化迅速、因此本版广告信息可能与玩家实 连购买情形略有出入,请各位希望购物的玩家具体电话委询各店。本版时 讯有效朝载止至2009年3月16日。本版

●商家信誉果無差定说明

本版保護供信息参考、请玩家院物前做好询问 工作 通免的物业程中出现影情。一旦玩家在 与本敬礼验价格信息游戏店组分交易时 发生被 政事伤。请将您的被欺事实以书面形式通 文章玩通广告部。 ■投诉方法 北层安外邮局75信格 ■蘇錦

1000116清在信封注明"广告投诉"

■投诉所需准备材料包括 1、个人的具体资料 包括姓名 地址、邮编和联系电话联系方式。 2、由卖店开具的购买凭证、邮购者请将汇款单 提保存好:需得复印件交予广告部)。

#### 武汉夏源电玩

\*如何让您玩的开心,用的放心,一直是我们这10多年来的快需进来。 \*在本店购买PSP、NDS-以支生机套套的朋友。均有均多获得价值90-100元的套 华大礼包一份,并同时参加我们满500进50抵价券的活动 (详情参见实体高报 或电话027-8277410套输。"电款"的朋友一定记得措度报价进利息物)

●郵购: 027-82774106丁小姐, 027-59200671夏女士, QQ: 573375894 ●店址: 鐵沒市沒口前进五路中心电脑广场一提A12号

康務清集器7 2 (□面(二中島口)★本公司有尋問際管理 意始 排件水平 申 = 83975006 中經理 「向 PS3 S m除了外现改变和价格调整外,近有哪些特点?

當 第一PSISminub进行提供的。於了1000局比2外,以來用業所下額並於 戶內條則。從可包括了1975SISminub型合并行例。第一PSISminub基本2025 成。第三 PSIS m不支持Lmux。常尼也提下"安康斯亞斯夫斯特"的含果APSIS Sim PSIS Sim 及特殊尼沙山S Sim PSIS Sim 及特殊尼沙山S Sim PSIS Distributed Sim PSIS Sim P

另外,消费者 定要向高家素取全套的购物凭证,如果发生产品质量等问题,请备齐所有购物凭证,数电本刊广告部,我们将及时为您处理。投诉电法。010-84472729综纪1、或可以用部套信件的方式。悬体修证见本页上方。

#### 北京 撒好信 城游戏精品店 李寶爾維各种類效似, 欢迎来观察询。

Winds 工业成 10 12 加朗的 《三盘 有助 28% 经南军械 市林安电器 成节腹等 ★PSP2000豪华我 电中+电性+16000MA外注电性+,分时+++6校+算6,+线性+包 ◆挂绳+4Gic ic棒+小面壳/磁筋象 任选 ↑ +前双+数据线+传表线 1800元 ★PSP3000最初 母夏+申志+互机技控+包++市海+四报+4G杨+拉和中+市和 1350元 +5098G级 ★ABOX360 在65分末 清泉水 主1 · 由 8·A,汽, 1用 \$+ 即 营产汽车原+512M内存+高度 B50元 ★PSII 超頭9万套F 、风马手辆+电源+AV数+克美直读+BM记忆卡+S离子铁+游戏 BX0元 ◆NDSL套机 NE报笔+原理电+电源+说明书+DSTT规录卡+2G内存+摄+游戏+数提线+水晶壳+包 670元 ★NDSI書机(红、绿、蓝) 主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+须装贴膜+游戏+水晶壳/包 自选)1400元 ★2手PS2 | 77006 套机 电源+色差线+双泛忆卡+双手病+支架+风磨+游戏 850元 B统新以上。 ★2 F NDSL 主机+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+贴腰+游戏+包 880元 (颜色齐全) ★PSP最经典游戏合集20% 130元 ★PSP最新游戏合集10张 80元 ★PSP全部中文游 2010张 80元 ★PSP超经典电影合集30张 180元 (包含国内外大片 ) ★PSP最新下载 恐怖景念合集10张 80元 ★PSP最新認清斯电影合集10张 80元 ★NDS最新下载游戏 6张 80元 ★PSP模拟PS-代游戏光盘10张 80元 ★PSP经典动画10张 80元 ★PSP 经典韩剧、包括十余部连续剧 80元 ★PSP用GBA模拟器+游戏10张光盘 80元 ★本序推出性異相當购买 K Bellerial 本店精修各种游戏和XBOX360 NT PSP PS2 不

广安 | 桥南西... 环附路100米路西特时馆站全上宏洋大厦8座5层502C \* 東车路线·5路、122路、49路、410路轉树馆站下 \* 邮购地址·北京市广安门邮局100053倍箱001分箱 \* 收款人 線好情域公司 \* QQ 715082041

本版广告招詢 # 未新作品对外广泛指述,从数年电影决定, 均可乘电话向广告北型业务。本时广告推阅试图见,有意力全个合物变清准备好信 业执规的统从代表分配占的规则。 (均多平均变、用于规范双方的责任和义务 报注 及为有利益。共会企业 000 64272749440074年 1 28105/29237 币类性

为了让广大消费者安心的均 清大家在部间讨失打电话向前家进行商品种类和价格的详细 咨询。另外,对有此"力至》(配名句 セ可以处理 13810579231 均位。1章 改集〇〇 号 75621005 世 10年上 年 4年 4年 4日 名 17632105 日 178121合理者。

## 没有距离,没有国界,只有无穷无尽的同乐享要!

独乐乐不如众乐乐,多人同乐的游戏乐趣是单人游戏无法替代的。现世代各大王机便接的阿集功能使得缘 上游戏迅速潜及,在快节賽的生活中也能不出家门享受多人游戏的乐趣。經前几期XboxLIVE旅门游戏的介绍之 后、本期开始将加入WB平台的线上游戏,本期就以火烧门的《怪物港人3》为开雕先锋。 □责编/翅膀

EA'出品,必属精品,《战场1943》这款XBLA和 PSN专用网络对战游戏近期十分火爆,不逊色于传统等 游戏、玩家们的LIVE评价也非常高。

图,上面有5个用旗子标示的提点,玩家双方分别扮演

你可以从步枪兵。机枪兵。但击兵中选择。发挥

傷种枪械的优势。前两者还拥有福弹和火箭炮可以炸 坦克,最有特色的是可以搭乘场地中的吉普车、坦克 来战斗,用重火力压制敌力据点掩护步兵抢赢。 给的航母和飞机场还有飞机可坐。空对空战马和对地 扬弹轰炸都是一流的。不过禁恶飞机的操作需要花上 一定时间,不然只会一头栽到海里。难以起到重要的 益中压制作用。下载了这款金会员限定游戏的话。就

目前这款游戏在LIVE上是金金黄熙美不兼 · 法基础一个被点数的会会员被得求!

## 手把手教你如何联网上街

全作游戏,为了本作而特意入手Wii的大有人在。不 向臺也簡之出现。Wii不像X360和PS3那样拥有插上 网络就能上的网络环境,很多人因此感到很头癫

#### 前期准备

这是以市面上最常见的韩版软刷机为例。首先你 的机器要剔成日版。并安装了SC和HBC,这一步最初 在游戏店内让BOSS当场给董好,而且不会另收钱。如 果没有的话就去两上下藏自行安装。

准备一块SD卡、兼入HBC应用程序,再把IOS55的 NAD文件和日版网络协议的WAD文件並入SD卡提倡录 下的WAD文件夹内,前者运行游戏用,后者上剪用。10555 为软别机器运行游戏的IOS包之一,建议把能下撤剩的包 经部补全。不过玩MH3只需要用IOSES来运输

软件,在安装界前中用十字键左右选择 Will NAND 表A键进入,然后选择 "system channel titles" 会看到各个地区字母结尾的频道网络协议 找到 (Y. \$15 K. \$15 安装好后遇回Wii主界画,用SC运行游戏、在这里先 後+号。再用十子雙左右选择則才安好的IOS55进行加 微,之后一路按A即可流畅运行游戏,不过此时要上 街联网还缺少一个步骤。

#### 无线网卡联机

Wii主机内置了无线网卡,因此可以做掌机那样 进行无线式的运连机。任天堂官方的无线同卡"烯烷 indo WFC USB" 完善支持MH3联机、PSP和NDS通用 的神术也支持,但设置上保康规旦不稳定。使用无

进入Wii主界画左下角的Wii本体设置,在某单等 而选择第三項网络设置,建立一个网络连接。進 海Wi--Fi排除,再选择第二項任天堂官方连接層、海 你后开始搜索。在这里要在PC端把同卡的接续许可注 成功搜索到后会提示更新,点击同意即开始更 新系统,更新完后你的Wil就是4.1J系统,要联网 有就必须更新系统,不然无法联网。更新续考 **東主張,你的海路鄉湖就可以使用了。** 

神卡联网要把神卡端设置为无线基地台,并在某 多设置中打开网络桥接。Wii端的设置与上面类似 不同的是要在仪器选择那里选择第一票,搜索到 端的AP后选择之,开始连线测试,如果成功就会更 (2): 10克·克克·拉雷斯坦尼普罗斯坦语普及斯 W 都是52030 | 这當需要手动设置P# 於 和DNS

#### XRLA游戏推荐 ——《忍者神龟 重装上阵》

继FC第二作的重制版后 育碧又推出了这款 串和版《忍者抽鱼》的重制版 并在XBLA上发 售。和先前大家期待的那样 新版在游戏画面 上进行了重新制作 比当年的原版大幅强化 色 彩 光影 角色建模都进化到了Xbox360水平并 对应7209解析度

游戏体然是经典的2D模版过关 当年从FC 时代过来的你 定非常亲切 各种颜色的伏特 兵 水管 下水道并蓝等经典设计无一不在 就连神龟被砸后变成"馅饼"的设计都保持原 样、蒸炒的打斗手爬还算不错 敌人名时打起 果很有爽快感,建议上经找同伴4人同乐 非常 有奇思 医简单又变快



92 168 0.2 子檢码255,255,255.0 第三个为192 168.0.1 而DNS,则设置为你自己网络的DNS,每个 人都有不問。MTU值建议为1450、设置无误的话应证

如果有条件的话,建议还是准备一个Wil用的网 线转接器,用网线直接进行有线连接,这样不仅最

#### 上街开战

主机更新完后,需要重新等一页(OS55)。把更多 后的官方IOS55要盖掉,之后就可以选游戏上街了。这 附进入MH3街模式,全提示需要进一次商店祭道。 劃Wii主界面,如果日版网络协议安装无误,就能 常達人頻道,在里面登陆一下四、之后退出、再进湖 戏就能正常上衡了。首次上衡可购买20天免费试玩券 之后选择等级区、服务器、长门、与全世界的统 继續以降推開:

## 王牌尖兵:业界王牌制作组列传

"白金游戏"



#### PLATITUM SAMES INC.

"Platinum Games"在日本皇界来说,相对是一个陈成立的七十套。定成一 平2000年2月,工作室前身会为"它全态"。这工作室面间APACOM Clover Statio 成员创办、工作室由众多场名业界人士加生化危机监管三上真司、和叶敦忠以及 特许英利等组成,这些业界和实验检验作了多个业界代帝游戏——(黑魔路人)、 《大楼》、《以外乔尹》。



## 不死四叶草浴火重生再现江湖! 为低迷日本业界镶镀上白金光泽!

#### 从Clover Studio到SEEDS



2004年,CACCAMTER开发经图市场应缴等问题而 宣告解散,其主要成员成立CACCAMT-公司的中草、先后 制作(生化危机)。 《0(货序形》系列 【大种》、他 之手》等作品。当年年末、CACCAMT宣布基础会合合的 大作(生化免收入40CAMTER—TASS基础等还全运的整理 平台。2008年10月12日,四叶草因市场或使问题而置告 解散。2007年19月1日资金清算交举,四叶早彻应成为一 个页名名词。

尽管由于种种原因,四叶草被迫宣告解散,但幸运 的是这个代表着创新精神的团队并没有因此消亡。要集 了三上真司,据叶数志和神谷竞绅等CAPCOM精灵制作人 的新独立工作室SEBDS终于在不久后湿盘置生,带给了游 戏产业一丝新的牡机。

#### 再从SEEDS到Platinum Games 在2007年年度,SEEDS工作室在其官方网站上发表公

在2007年年底,SEEDS工作室在其官方网站上发表公告称,公司即将与日本COO公司合并,同时更名为Platinum Garnes。Platinum英文中意为白金,SEEDS希望合并重组后 的新公司能够不断推陈出新,开发出更多叫好又叫座的白 金级游戏作品。虽然"白金游戏"这个名字听起来并不 如"种子"那样意味深远,甚至让人感觉有一些俗气, 但正如四叶草从种子到白金这一系列进化本身所验证的。 适者生存永远是游戏产业生存的磅谐理。

#### Platinum Games与SEGA的合作

Pfuturu Gerno组任据蒙执行第二并达也物型继属层 青春常常密的时候。 所以白金产任空周折解他的于 故谓郑雅是此径GA来发行。 三并这也说到 "虽然我们 公司属于年轻的公司,但是我们有着一个共同目标就 是开发出投一之二的游戏。他全世界的游戏玩家需求 好几条不同的"我们上在开发来力已经3不知的"但是 发现几条何的"我们上在开发来力已经3不知的"但是 发现几条何的"我们是一位大学和"大汉特别原因" 6年,也就是黑原的特定进程了55年(40)。 55亿人可以 于我们的设施电理想需求支持,激励我们去实现清动人 心物起来。纷纷理即的游戏

#### 无与伦比的《猎天使魔女》!

《错天使度》(Bayonetai) 是系规问这是当今唯一继续发《忍 龙》的同类游戏。没有了神谷实现 的《恶魔媒人》顿时失去了几环。 而它的后途每时转移而出。因思 思求《经魔媒人》是指手严魔的另 人。那么《错天魔女》是另特别 天使的魔女。从名字上来分析,神 名美州城市慈寿本作拿出去考《恶 魔媒儿》和度排入。他表示《哲夫 依饰的成皮。

《猎天使魔女》的剧情是完全



独创的。此从目前公布的各种设定者看已经全介的超过 了 《恶魔性》、争许高树说,原文是一个完全侧的 人物,处在很多方面就是他心目中的完美女人。至于说 为什么是塑造一位女性主人公。是因为之前他设计的所言,他 想要避走一个超级压缩的女主人公。而且要搞得很**辱弱** 还要验过他的个性来较远的性效主

从《大神》到《朝天使魔女》。从"种子"到"白。 "他们为业界来于无数的等案,同时也获得了无 数的营营。但这些"神作"并没有获得理想的销量。现 在的日本玩家只认同大作和名作的颜作。原创的品不管 经历的增量都不是被得很的影像。因为日本东部 但也没得以前那么谐带了。选择晚族系数高的作品来购 买班上放心。发现谁就是所谓的"媒体"的"媒体"的



的大考试" 电解极价度在回路中进行调查,你想向小菜什么问题,只要是是体外编制可以回答的。 我们将提供接近出来进行事体解答。也发现各位减少海查的小城省实现技术们并由非现的选择的理由,我们会企对两支柱自与你小互动。来多写完。现还小城间是学生,读者从是老师老者,提出您的问题,小确会认真作名。并给我们的答案进行评价。在这里把现们好好的第三一类

#### 本期问题:《MH3》会解除三坟机的诅咒吗? 本期问题策划: 吉林 刘司博



Wii版〈怪物猎人3〉的销量如今也差不多出来了,65多万 份,那么,这个成绩到底是好是坏?

有人用本作发售后不久的值崩以证明Wii的无敌"三坟" 威力依旧,不过说句实话,这次MH3的值崩,主要还是因为 CAPCOM方面对游戏销量预期得有些过于乐观了。直接就预备了一百万份的存

货, 这不是自个找罪受么? 回肠本系列历代作品的销量, 其实之前PS2上的两款家用机版, 尽管2代卖 得比1代好,也就40来万的销量,真正大卖的其实是PSP上的掌机版。怪物猎 人系列之所以能够吸引这么多玩家,其实非常重要的一点就在于其联机合作时 的乐趣、而掌机与家用机比起来、除了同样具备无线联网功能之外,其便携性

是家用机无法比拟的,这也是PSP版 大卖的主要原因。尽管65万份的效率 无法与PSP版相提并论, 但作为家用

机版,已经是个大成功了。

所以说、〈怪物猎人3〉并没有被 Wii这台主机'三纹'掉,至于其他作 品会不会被"三坟"掉,就只能看各 自的修为了。

〈怪物猎人3〉的热卖实在意料之中,但这完全是依靠之 前PSP版(怪物猎人P2G)的火热程度而带动的、并非是Wii 能真正吸引传统核心玩家。但随着〈战国无双3〉等诸多核心 游戏纷纷登陆Wii,相信玩Wii的核心玩家会比以往多起来。这

次《战国无双3》新增的《谜之村南城》模式绝对是Wii独占,在发布会上, 宫本茂的出席,也说明了,KOEI现在已经把Wii看成了除了PS3之外的第二赚 转平台、也希望能够凭借《战国无双3》来让Wi的玩家喜欢上《无双》系列。等 明年〈无双〉系列10周年纪念之际,相信KOEI会推出〈无双OROCHI 廣王三 临》,这样就能让PS3玩家玩到这次Wii上〈战国无双3〉里的新角色。之后 再推出(战国无双3)的跨平台移植版,当然是没有(谜之村雨城)模式



的。毕竟多数核心玩家都是从PS2时代 走过来的。加上Wii的机能有限,很多 传统的核心游戏大作都选择了PS3和3 6 D. 而登睦Wii核心作品正统续作毕 竟有限。像〈最终幻想〉系列在Wii就 只出水晶编年史这种外传作品, 而DQ 系列直接出在成本更低的NDS上,说明 Wii出传统很鸡肋。

Wii 其实一点都不坟,第三方游戏实不好的例子在任何主

机上都有、Wii平台之所以有今天这个名满天下的称号、都是 第三方自己作得孽。虽然Wii主机的销量远远超越360和PS3。 但似乎第三方厂商对于自己的王牌大作大多没有打算放到Wii 上的意思。甚至像NBGI的传说系列,PS3和360上的作品在素质方面还是比 Wii的要好得多。厂商在投入和策略上就注定了结局,而事实上Wii所对应的 人群和市场也让很多人搞错定位而落得失败。

像(末路英雄)这样的个色游戏,即便是放到360上也火不起来,卖不掉 赖不得Wii。当初就算做给360和PS3、恐怕游戏的开发费用都要翻个几番了。 根本也不是多走那几万本能补得回来的。所以游戏开发到现在已经是一

寓高风险的行业, 与电影更美似。 要不你就拍大片, 搞特效, 要不你 就玩小制作,搏口碑,但后者注定 是钱途渺茫,失败几率更高。至于 〈怪物猎人3〉,给Wii是惟一的正 确选程、给PS3的销量还未必更 好、成本更高、赔得更惨。CAPCOM 这次做对了。



BY:风林

三坟、说到底都是跟老任不重视传统游戏造成的、也不给 第三方开发传统游戏的合适环境,一套鸡腿遥控棒式的体感操 作, 自己用来做休闲健身游戏不亦乐乎, 第三方可就苦了。因 为Wii的标配只有体感控制器,以前第三方开发的传统游戏。 什么传说,什么零、什么无双、全都变成了体感式的不伦不美产物,让系列玩

寅难以适应,不死才怪呢。

这次的(怪物猎人3)老卡确实是长了心眼,一开始就考虑到了操作问题 除了标配的体感式操作外,对应经典手柄的传 统式操作放在了极其重要的位置,先行推出的 试玩版最开始就会让玩家自由选择体感、PS2、 PSP三种操作,这次的正式版更是将PSP的按键 式操作设为游戏的默认操作,体感被放到了最 后一种洗掉, 损必广商也经过玩家调查知道了 体感不得人心。这也使得PSP版的玩家順其自然 的转移了过来。事实证明,用经典手柄的玩家 要远远多于使用体感的。同捆经典手柄的游戏同 捆版销量之好更是从侧面例证了——想不坟,请 对应手插操作。





#### 成功可以克隆,奇迹却难复制

(怪物猎人3)无论在日本还是中国受到的评价都相当不 错,应该说这个游戏是比较成功的。毕竟作为第三方的游戏 能够卖到50万以上就是很拉风的成绩了。不过CAPCOM犯了

当初SEGA卖(时尚魔女)的错误——首批出货量过大,首发 能卖50万的游戏出了100万份,剩下的50万只能慢慢消化了。好在目前日本 各大店铺的减价促销活动只是暂时性的,所谓"值崩"什么的只是一些看任 天堂不顺眼的人所散布的谣言而已。不过,虽然〈怪物猎人3〉创造了满分游 戏的奇迹,但是这并不代表着We的第三方游戏拿了满分貌可以走上"金光大 道"。当初《428 被封锁的涉谷》也是满分,但是销量很一般,还被移植到 PS3和PSP上。尽管(怪物猎人)系列在PSP上连续创造奇迹,但是掌机和电 视主机毕竟不同,PSP与Wii的受众也不一样,何况以前出在PS2上的〈怪物 猎人》系列的销量也就保持在一般般的水平,所以Wii的3代能够取得现在的 成绩已经很不错了,从某种程度上说,这也算是一种奇迹了吧。我们不能要 求Wii版的(怪物猎人3)像PSP版一样创造上百万的销量,如果是(怪物猎 人Portable 3〉的话,就另当别论了。另外,CAPCOM创造的这个奇迹,也很 难被其他公司复制,因此说打破"三坟"局面什么的。恐怕并不是说说就办 得到的。就算有人想复制奇迹,也不是容易做到的。毕竟在当今的业界,成 功这个东西不是随便模仿模仿就能搞出来的。

《电击收藏》,用百分之百的努力,带给您百分之百的精彩!

## DVD影像内容

#### 蛛力抢腿秀 游戏新作视频

疯狂的兔子 回家(Wii)/赤钢2(Wii)/MX VS ATV(PS3/Xbox360) /机战学院(NDS)/露娜 银星和声(NDS)/麦登橄榄球10(Wii)/漫 画英雄大联盟2(全平台)/忍者神龟 崩溃(Wii)/铁血战士 VS 异型 (PS3/Xbox360)/涂鸦冒险家(NDS)

#### 火线点评 点评时下流行游戏软件 真名法典2,360独占的韩国经典大作

豚鼠特工队, 迪斯尼新作强势改编

达人秀 看高手透彻分析经典 怀旧! 街机《名将》的点点滴滴

斗剧欣赏 国内外精彩游戏比赛 09年斗剧《街霸4》、《3・3》开幕赛

游戏天下事 聚焦时下游戏话题 聊聊关于PS3的那些事儿

恶搞频道 奇思妙想大集合 《街霸4》同人服装欣赏集锦

高手过招 游戏达人精彩视频 《真人快打2》终结技巧欣赏



## 聚焦PS3新动向



内容超长,120分钟! 精彩超乎想象

《赤钢2》革新仿真动作体验



电击收藏》,诚征各方玩家的精彩创意 如果您愿为我们的节目增光添彩,那就舒紧秀出你自己吧

- 带的回面卡,以便我们能够尽快改进,将节目做好,
- 如果您有好的创意,或者希望在光盘中收录您的节目(如达人表
- 像等1,请致电 010-64472729转401

